

ET_MAX[奥斯丁أوستن] 扫描制作
IV
LANGRISSER
完全攻略本 VOL.1

序

在遙遠的艾沙尼亞大陸上，聖劍與魔劍、人與魔族經過壯烈的攻防戰，光輝之後裔艾雲最後將魔族之王苛西魯以及魔族所敬仰的混沌之神卡奧斯打倒而告一段落。

而艾斯列特初代國王付出生命而創造出的聖劍 LANGRISSER，亦將魔劍艾哈撒封住，消失在天界之中……

在這之後過了 200 年的時日，地點亦變爲在艾沙尼亞以外的大陸尼基布魯卡連邦王國。

在這裏有一位名叫隊沙羅夫的野心家，他運用各式各樣的計謀，逐漸將權力掌握過來。

他的目標現在正放了在邊境的小村告達魯之上，對於成爲了領主的隊沙羅夫要收兩倍的稅，村民們只好拿起武器。

在這反抗的村民之中，有着村長的養子蘭狄斯及其義弟烈崎。

CONTENTS

主角設定部份



在遊戲正式開始前，首先會像上兩集一樣有一個設定主角初期能力值的部份，主角的義妹妮露會向你提出共 11 條問題，這不且會影響着主角的能力值，就連主角的轉職表亦會利用這方法來定出。第 1 問及第 2 問是決定主角轉職表的，而轉職表的變化則基本上會按以下的兩個表來定出：

候補表

	候補 A	候補 B	候補 C	候補 D
第 1 階段	近衛兵	飛鷹君主	巫師	(暫未譯名)
第 2 階段	格鬥王	龍騎士	魔法使	神聖鬥士
第 3 階段	劍王之王	龍君主	大魔法使	聖者
隱藏職業	隱藏職業 A	隱藏職業 B	隱藏職業 C	隱藏職業 D

主角基本轉職表

騎士
白銀騎士
第 1 候補 - 第 1 階段
第 2 候補 - 第 2 階段
勇氣騎士
第 1 候補 - 第 2 階段
第 2 候補 - 第 3 階段
騎士之王
第 1 候補 - 第 3 階段
第 3 候補 - 第 3 階段
(QUEEN)
(ACE)
(JACK)
(KING)

第 1 問

這裏會決定出主角兩種隱藏職業的出現位置，但必須和第 2 問配合才能產生效果。

「從以下的 4 枚紙牌中選出兩枚」

「ACE（エース）」
令主角轉職表中出現隱藏職業 5
「JACK（ジャック）」
令主角第 1 候補的隱藏職業有效
「QUEEN（クイーン）」
令主角第 2 候補的隱藏職業有效
「KING（キング）」
令主角第 3 候補的隱藏職業有效

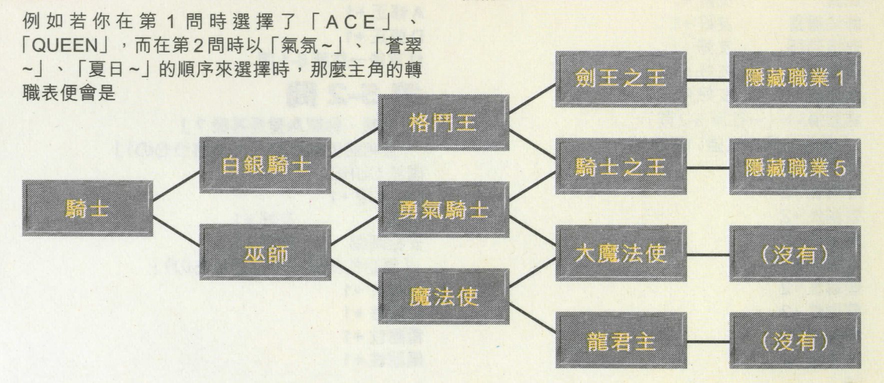
第 2 問

這裏的選擇順序會決定出第 1~第 3 候補的位置，至於候補名單則可參照上面提到的「候補表」。

「那麼，從以下順序選擇你所喜歡的東西吧」

「蒼翠的夏之高原（緑豊かな夏の高原）」
候補 A
「夏日蒼藍色的天空（青くすみきった夏の空）」
候補 B
「氣氛調和的房間（落ち着いた雰囲気の部屋）」
候補 C
「被霧所包圍的美麗山岳（霧にかすむ美しい山岳）」
候補 D

例如若你在第 1 問時選擇了「ACE」、「QUEEN」，而在第 2 問時以「氣氛~」、「蒼翠~」、「夏日~」的順序來選擇時，那麼主角的轉職表便會是



第 3 問

「在以下的 3 者之中，你認為甚麼是作為一個英雄最必要的？」

「溫柔（優しさ）」

妮露　友好 +1
絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1
茜妮娜　友好 +1
妮絲迪　友好 +1
結盟值 -2（→往第 4-1 問）

「勇氣」

判斷 +1
A 修正 +1（→往第 4-2 問）

「力」

力量 +2
守備力 +1（→往第 4-3 問）

第 4-1 問

「在戰鬥的前夜，你不得不和你的戀人告別，若是哥哥你的話會怎樣做？」

「告訴她不用擔心（心配しないように励ます）」

智力 +2
MP 上限 +2（→往第 5-1 問）

「溫柔地緊抱着她（優しく抱きしめる）」

魔法 FORCEHEAL 1
MP 上限 +1（→往第 5-2 問）

「甚麼也不說而靜靜地離去（何も言わずに黙って立ち去る）」

妮露　友好 -1
炎耐性 +3
冷耐性 +3
雷耐性 +3
風耐性 +3
地耐性 +3
聖耐性 +3
精耐性 +3
物耐性 +3（→往第 5-3 問）

第 4-2 問

「你認為勇氣是由怎樣的心所產生出來的？」

「愛」

妮露　友好 +1
絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1
茜妮娜　友好 +1
妮絲迪　友好 +1
結盟值 -1（→往第 5-2 問）

「堅強的意志（強い意志）」

炎耐性 +2
冷耐性 +2
雷耐性 +2
風耐性 +2
地耐性 +2
聖耐性 +2
精耐性 +2
物耐性 +2
M 修正 +2
智力 +1（→往第 5-3 問）

「自我犧牲（自己犠牲）」

守備力 +2
結盟值 -1（→往第 5-4 問）

第 4-3 問

「你認為甚麼是力量？」

「聰明的頭腦（聡明な頭脳）」

智力 +4
MP 上限 +2（→往第 5-1 問）

「極高的戰鬥能力（高い戦闘能力）」

A 修正 +1
D 修正 +1（→往第 5-4 問）

「堅強的精神力（強い精神力）」

炎耐性 +2
冷耐性 +2
雷耐性 +2
風耐性 +2
地耐性 +2
聖耐性 +2
精耐性 +2
物耐性 +2
M 修正 +2
MP 上限 +1（→往第 5-3 問）

第 5-1 問

「從以下之中選出最能引起你興趣的東西。」

「財富與權力（富と権力）」

道具　長劍 LONGSWORD
資金額 +50
結盟值 +1

「永遠的美（永遠の美）」

妮露　友好 +1
絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1
茜妮娜　友好 +1
妮絲迪　友好 +1

「失去了的知識（失われた知識）」

智力 +1
MP 上限 +3
魔法 ZONE

「霸者之戰術（覇者の戦術）」

A 修正 +1
D 修正 +1
結束後→往第 6-1 問

第 5-2 問

「那麼，你認為愛是甚麼？」

「互相給與的東西（与え合うもの）」

魔法 CURE
MP 上限 +1
妮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1

「應份的效勞（奉仕するもの）」

炎耐性 +1
冷耐性 +1
雷耐性 +1
風耐性 +1

地耐性 +1
精耐性 +1
妮絲迪　　　　友好 +1
「是一種接受（受けるもの）」
守備力 +1
絲法蓮露　　　友好 +1
茜妮娜　　　　友好 +1
「欺騙（まやかし）」
力量 +1
守備力 +1
精耐性 +2
妮露　　　　　友好 -1
絲法蓮露　　　友好 -1
結盟值 +1
結束後→往第 6-1 問

第 5-3 問

「你突然遇上了怪物，你認為這時怪物是採取着甚麼態度的呢？」
「懷着殺意（殺意を持って身構えている）」
力量 +2
妮絲迪　　　　友好 -1
結盟值 -1
「害怕着（怯えている）」
A 修正 +2
「採取友善的態度（友好的な態度をとる）」
妮絲迪　　　　友好 +1
結盟值 +1
「懷着戒心而來（警戒してこちらをうかがう）」
D 修正 +1
M 修正 +2
結束後→往第 6-1 問

第 5-4 問

「哥哥你認為男人是甚麼？」
「是擁有包容一切的愛的人（全てを包み込む愛を持つ者）」
妮露　　　　　友好 +1
絲法蓮露　　　友好 +1
安祖莉娜　　　友好 +1
茜妮娜　　　　友好 +1
妮絲迪　　　　友好 +1
結盟值 -1
「燃燒着自己生命的人（熱き魂をほとばしらせる者）」
判斷 +1
炎耐性 +1
精耐性 +1
聖耐性 +1
物耐性 +1
「擁有鋼鐵般肉體的人（鋼のごとき肉体を持つ者）」
守備力 +1
技能　　　　　金屬鎧裝備
「讓你看男人的証據（男の証を見せる）」
力量 +2
技能　　　　　劍裝備
結束後→往第 6-1 問

第 6-1 問

「在以下的 4 者之中，哥哥你認為哪一個是你的長處？」
「決斷力（決断力）」
判斷 +2
指揮能力 +1（→在第 6-2 問之後，往第 7-1 問）
「公正（公正さ）」
傭兵數上限 +1
D 修正 +1
結盟值 -1（→在第 6-2 問之後，往第 7-2 問）
「戰鬥能力（戦闘能力）」
力量 +1
守備力 +1
A 修正 +1（→在第 6-2 問之後，往第 7-3 問）
「知識（知識）」
智力 +3
MP 上限 +3
M 修正 +2（→在第 6-2 問之後，往第 7-4 問）

第 6-2 問

「那麼，相反短處是甚麼？」
「決斷力（決断力）」
判斷 -2
「公正（公正さ）」
D 修正 -1
結盟值 +1
「戰鬥能力（戦闘能力）」
力量 -1
守備力 -1
「知識（知識）」
智力 -3
M 修正 -2

＊之後的問題會按第 6-1 問的回答而決定。

第 7-1 問

「哥哥你現在是軍隊的司令官。假如你受到敵人的突襲時會怎樣？」
「後退來重整軍勢（後退し、体勢を立て直す）」
MV 修正 +1
MV+1
「即時進行反擊（即座に反撃をかける）」
力量 +2
A 修正 +1
「在該處作防衛戰並重整軍勢（その場で防戦し、体勢を立て直す）」
魔法 HEAL 1
MP 上限 +2
「即使花一點時間亦去調查敵人的規模（多少時間がかかっても敵の規模を調べる）」
判斷 +1
智力 +2
MP 上限 +1
結束後→往第 8 問

第 7-2 問

「你認為神是在哪裏的？」
「天上界（天上界）」

聖耐性 +3
智力 +2
魔法 CURE
結盟值 -1

「神並不存在（神など存在しない）」

力量 +1
守備力 +1
A 修正 +1
物耐性 +3
妮露　友好 -1
茜妮娜　友好 -1
妮絲迪　友好 +1
結盟值 +1

「存在於天下萬物之中（万物すべてに宿っている）」

智力 +3
MP 上限 +3

「老子就是（俺様）」

力量 +2
守備力 +2
A 修正 +1
智力 -2
妮露　友好 -1
絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1
茜妮娜　友好 -1
妮絲迪　友好 +2
結盟值 +2
結束後→往第 8 問

第 7-3 問

「假如哥哥你得到了難以想像的力量，你會幹甚麼？」

「將大陸統一（大陸統一を行う）」

力量 +1
A 修正 +1
結盟值 +1
資金額 +20
妮絲迪　友好 +1

「維持和平（平和を維持する）」

道具　紋章
結盟值 -1
安祖莉妮　友好 +1
茜妮娜　友好 +1

「消遙自在地生活（気ままに生きる）」

智力 +4
資金額 +30
絲法蓮露　友好 +1

「與平常沒有改變（いつもと変わらない）」

判斷 +1
守備力 +1
妮露　友好 +1
結束後→往第 8 問

第 7-4 問

「若有以下的三本書而只能看一本的話，哥哥你會看哪一本呢？」

「神學書（神学書）」

魔法 HOLYBREATH
聖耐性 +3
結盟值 -1
MP 上限 +1
智力 +1

「戀愛物語（恋愛物語）」

妮露　友好 +1
絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1
茜妮娜　友好 +1
妮絲迪　友好 +1

「戰記（戦記）」

A 修正 +1
D 修正 +1
指揮能力 +1
結束後→往第 8 問

第 8 問

「若然要哥哥你率領軍隊的話，你認為怎樣的軍隊是最理想的？」

「少數精鋭（少数精鋭）」

傭兵數上限 -1
A 修正 +1
D 修正 +1
M 修正 +1（→往第 9-1 問）

「個別力量雖弱，但卻是大部隊（個人の力は弱くても大部隊）」

傭兵數上限 +2（→往第 9-1 問）

「作為指揮官的自己非常強（指揮官である自分が非常に強い）」

力量 +2
守備力 +1
炎耐性 +2
冷耐性 +2
雷耐性 +2
風耐性 +2
地耐性 +2
聖耐性 +2
精耐性 +2
物耐性 +2（→往第 9-2 問）

「能忠實地服從自己指揮的部隊（自分の指揮に忠実に従う部隊）」

魔法 ATTACK 1
魔法 PROTECTION 1
MP 上限 +2（→往第 9-2 問）

第 9-1 問

「那麼，創造最強部隊所必要的能力是甚麼呢？從以下選出來吧。」

「高昂的志氣（高い志気）」

A 修正 +2
D 修正 +2
M 修正 +2

「優越的機動力（優れた機動性）」

指揮能力 +2
MV 修正 +1

D 修正 -2
「鐵壁的守備力（鉄壁の守り）」
D 修正 +2
M 修正 +4
魔法 RESIST
「粉碎敵人的破壞力（敵を粉砕する破壊力）」
A 修正 +2
MV 修正 +1
結束後→第 10 問

第 9-2 問

「在戰鬥開始時，哥哥你認為以下有甚麼是必要的？」
「豐富的戰術知識（豊富な戦術知識）」
智力 +3
MP 上限 +2
魔法 SLEEP
「冷靜的判斷力（冷静な判断力）」
判斷 +3
MV+1
「非比尋常的戰鬥能力（並外れた戦闘能力）」
力量 +3
守備力 +1
炎耐性 +4
冷耐性 +4
雷耐性 +4
風耐性 +4
地耐性 +4
聖耐性 +4
精耐性 +4
物耐性 +4
結束後→往第 10 問

第 10 問

「呃、呃！哥哥所喜歡的類型（女孩子）是哪種？」
「天真爛漫的少女（ちょっぴり甘えん坊で元気な少女）」
妮露　友好 +2
絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1
茜妮娜　友好 -1
妮絲迪　友好 -1
「外表堅強但其實內心寂莫（一見しっかりしてるが、寂しがりや）」
妮露　友好 -1
絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 +2
茜妮娜　友好 -1
妮絲迪　友好 -1
「令人擔心而令你想保護的女性（危なっかしくて守ってあげたい女性）」
妮露　友好 -1
絲法蓮露　友好 +2
安祖莉娜　友好 -1
茜妮娜　友好 -1
妮絲迪　友好 -1
「年紀較大的溫柔女性（年上の優しい女性）」
妮露　友好 -1
絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1
茜妮娜　友好 +2
妮絲迪　友好 -1
「剛強但可靠的姐姐型（気が強いが、しっかりしてる姉さんタイプ）」
妮露　友好 -1
絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1
茜妮娜　友好 -1
妮絲迪　友好 +2
結束後→第 11 問

第 11 問

「最後的問題是假如哥哥要戰鬥的話，會是為了甚麼而戰的呢？」
「為得到想要的東西（欲しいものを得るため）」
力量 +2
守備力 +1
A 修正 +1
「為了保護最重視的東西（大切なものを守るため）」
魔法 HEAL 1
妮露　友好 +1
絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1
茜妮娜　友好 +1
妮絲迪　友好 +1
「為了復仇（復讐のため）」
力量 +3
A 修正 +2
結盟值 +1
「不想為自衛以外而戰（自衛以外の戦いはしたくない）」
守備力 +1
炎耐性 +1
冷耐性 +1
雷耐性 +1
風耐性 +1
地耐性 +1
聖耐性 +1
精耐性 +1
物耐性 +1
D 修正 +1
M 修正 +2
結盟值 -1

主角設定部份到此會告一段落，想信各位有了以上的資料後，大概不難設定出一個適合自己玩法的主角吧。

LANGRISSER IV

魔法數據一覽表 PART 1

攻擊魔法

火炎彈 FIRE（ファイアー）
術者雙手產生高熱的火炎彈向目標飛出的魔法。不但呪文簡單，射程及威力都不俗，但就只能向單一目標攻擊。
屬性：炎 射程：12 範圍：單體
對象：敵全體 消耗 MP：1 難度：2 詠唱：20

火球 FIREBALL（ファイアーボール）
產生擁有強大能量的火球並於目標地點爆炸。雖然火球可飛得很遠，但爆炸範圍就很狹窄。
屬性：炎 射程：10 範圍：2
對象：敵全體 消耗 MP：8 難度：20 詠唱：37

冰結 FREEZE（フリーズ）
從指尖放出強力的凍氣來將敵部隊凍結，可算是初級魔術之一。
屬性：冷 射程：8 範圍：部隊
對象：敵全體 消耗 MP：4 難度：5 詠唱：20

吹雪 BLIZZARD（ブリザード）
在目標地點產生強烈的暴風雪。雖然魔法的有效範圍較廣而消耗的精神力亦較少，但射程距離較短。
屬性：冷 射程：4 範圍：4
對象：敵全體 消耗 MP：8 難度：20 詠唱：37

雷擊 THUNDER（サンダー）
利用操縱氣流和地脈，在敵部隊的頭上降下電柱。攻擊水上目標時會有更大威力。
屬性：雷 射程：8 範圍：部隊
對象：敵全體 消耗 MP：5 難度：6 詠唱：20

雷暴 THUNDERSTORM（サンダーストーム）
在目標上空召喚雷雲，卷起雷電暴風的強力呪文。攻擊水上目標時會有更大威力。
屬性：雷 射程：6 範圍：4
對象：敵全體 消耗 MP：9 難度：25 詠唱：37

風切刃 WINDCUTTER（ウィンドカッター）
差使風之精靈產生真空旋風攻擊敵人。雖有非比尋常的射程及威力，但只能攻擊單一目標。攻擊飛行目標時會特別有效。
屬性：風 射程：14 範圍：單體
對象：敵全體 消耗 MP：2 難度：6 詠唱：20

龍捲風 TRONADO（トルネード）
操縱氣流在目標地點產生巨大龍捲風的呪文，雖然射程及有效範圍都很出色，但會消耗大量精神力，另外在攻擊飛行目標時會特別有效。
屬性：風 射程：10 範圍：4
對象：敵全體 消耗 MP：11 難度：25 詠唱：42

地震 EARTHQUICK（アースクエイク）
利用大地的精靈王產生大範圍的地震。雖然破壞力很大，但就只能以術者為中心來發動，而精神消耗的程度亦很大。
屬性：地 射程：0 範圍：7
對象：敵全體 消耗 MP：18 難度：48 詠唱：70

隕石 METEOR（メテオ）
從星界召來隕石向目標落下的高級呪文。以超高速落下的隕石，會對周圍構成毀滅性的損傷。
屬性：物 射程：15 範圍：3
對象：敵全體 消耗 MP：16 難度：55 詠唱：75

神聖氣息 HOLYBREATH（ホーリーブレイズ）
利用神跡產生神聖的火炎。雖然射程短而威力亦偏低，但對邪惡的魔物就有強大的殺傷力。
屬性：聖 射程：2 範圍：4
對象：敵全體 消耗 MP：5 難度：20 詠唱：40

驅靈 TURNUNDEAD（ターンアンデッド）
從術者手上的聖符發出神聖光芒的呪文。被這光芒照射過的不死物會當場被消滅。
屬性：聖 射程：0 範圍：9
對象：敵全體 消耗 MP：8 難度：8 詠唱：15

HP 吸收 HP DRAIN（ＨＰドレイン）
從敵人身上奪取 HP。
屬性：精 射程：9 範圍：單體
對象：敵全體 消耗 MP：4 難度：15 詠唱：30

MP 吸收 MP DRAIN（ＭＰドレイン）
從敵人身上奪取 MP。
屬性：精 射程：9 範圍：單體
對象：敵指揮官 消耗 MP：1 難度：30 詠唱：45

爆破 BLAST（ブラスト）
被封印在太古的禁斷之呪文。術者手中會產生純能量彈向目標放出，雖然射程短及只能攻擊單一敵人，但就有着最強的威力。
屬性：物 射程：3 範圍：單體
對象：敵全體 消耗 MP：12 難度：42 詠唱：60

攻擊補助魔法

睡眠 SLEEP（スリープ）
命令掌管睡眠的精靈令目標周圍的敵人睡着。被催眠的人在受到攻擊前是不會醒來的。
屬性：精 射程：6 範圍：2
對象：敵全體 消耗 MP：10 難度：45 詠唱：70

混亂 CONFUSE（コンフューズ）
借助月之女神的力量，令敵人產生混亂。混亂了的部隊會不分敵我，向最接近的目標進行攻擊。
屬性：精 射程：6 範圍：部隊
對象：敵全體 消耗 MP：3 難度：10 詠唱：25

魔封區 ZONE（ゾーン）
利用混亂部隊指揮來降低傭兵戰力的強力呪文。被擊中的部隊，A+、D+ 及 M+ 都只會是原有的 3/4。
屬性：精 射程：7 範圍：部隊
對象：敵指揮官 消耗 MP：8 難度：32 詠唱：50

封術 MUTE（ミュート）
借助風之精靈的力量來停止空氣振動的呪文。由於不會產生聲音，於是便能封着魔法範圍內的敵人魔法。
屬性：精 射程：6 範圍：4
對象：敵指揮官 消耗 MP：4 難度：15 詠唱：35

衰落 DECLINE（デクライン）
減弱目標的靈力，令他對魔法的耐性降低的呪文。可將敵部隊的魔法抵抗值 -30。
屬性：精 射程：5 範圍：部隊
對象：敵全體 消耗 MP：8 難度：23 詠唱：40

遲緩 SLOW（スロー）
利用操縱風與大地的精靈來妨礙目標移動的呪文。敵部隊的移動力會因此而減半。
屬性：精 射程：5 範圍：部隊
對象：敵全體 消耗 MP：12 難度：20 詠唱：70

防禦魔法

防禦1 PROTECTION 1（プロテクション１）

以造出魔法防禦壁包圍身體的呪文，降低敵方一般攻擊所構成的損傷，但並不會增加對魔法攻擊時的抵抗力。(DF+3)

屬性：——　射程：6　範圍：部隊
對象：己全體　消耗 MP：3　難度：15　詠唱：10

防禦2 PROTECTION 2（プロテクション２）

以施有強力魔法防禦的呪文，令敵人一般攻擊所構成的損傷大幅降低，但並不會增加對魔法攻擊時的抵抗力。(DF+5)

屬性：——　射程：6　範圍：部隊
對象：己全體　消耗 MP：6　難度：35　詠唱：30

攻擊1 ATTACK 1（アタック１）

向士兵們所用的武器給與魔力來增加威力的呪文。作為支援魔法是相當普遍的。（AT+3）

屬性：——　射程：6　範圍：部隊
對象：己全體　消耗 MP：2　難度：15　詠唱：10

攻擊2 ATTACK 2（アタック２）

向士兵們所用的武器給與強大魔力的呪文。擁有攻擊1以上的力量，即使麻煩的對手亦能輕易地擊倒。（AT+5）

屬性：——　射程：6　範圍：部隊
對象：己全體　消耗 MP：6　難度：35　詠唱：30

加速 QUICK（クイック）

利用魔力加速新陳代謝來提高移動力的呪文，即使是一般的步兵部隊亦能擁有高速機動部隊程度的力量。(MV+5)

屬性：——　射程：5　範圍：部隊
對象：己全體　消耗 MP：5　難度：20　詠唱：20

抗魔 RESIST（レジスト）

提高目標的靈力來加強對魔法耐性的魔法。可以令大部份敵人的魔法失效。（魔法耐性 +30）

屬性：——　射程：7　範圍：部隊
對象：己全體　消耗 MP：5　難度：30　詠唱：30

回復魔法

回復1 HEAL 1（ヒール１）

借助大地母神的力量來產生治癒力量的呪文。這是僧侶們的基本力量之一，一般的傷都能藉此來充分回復。（HP 3 回復）

屬性：——　射程：8　範圍：3
對象：己全體　消耗 MP：2　難度：2　詠唱：10

回復2 HEAL 2（ヒール２）

一種高位僧侶所用的呪文，產生大地母神擁有的強力治療奇跡，因此不論是怎樣的傷亦能馬上治好。（HP全回復）

屬性：——　射程：8　範圍：3
對象：己全體　消耗 MP：6　難度：35　詠唱：40

回復力量1 FORCEHEAL 1（フォースヒール１）

借助光之女神的力量來產生出治療力量。回復方法和回復系不同，可回復整個部隊全體的傷。另外魔法的射程距離亦非常長。（HP 3 回復）

屬性：——　射程：13　範圍：部隊
對象：己全體　消耗 MP：4　難度：12　詠唱：15

回復力量2 FORCEHEAL 2（フォースヒール２）

借助光之女神的力量，產生強力治癒奇跡的呪文。魔法的射程距離非常長，另外亦可將一個部隊全員的傷完全回復。（HP 全回復）

屬性：——　射程：13　範圍：部隊
對象：己全體　消耗 MP：8　難度：35　詠唱：45

治癒 CURE（キュア）

利用將目標體內的精靈力量平衡回復正常狀態來令劇毒等失效的呪文，可回復各種狀態上的異常。

屬性：——　射程：7　範圍：10
對象：己全體　消耗 MP：4　難度：15　詠唱：20

轉移 TELEPORT（テレポート）

只有經過嚴格修行的人才能學會的高級呪文，擁有將目標部隊在一瞬間轉送到其他地方的力量。

屬性：——　射程：20　範圍：部隊
對象：己全體　消耗 MP：8　難度：30　詠唱：50

再動 AGAIN（アゲイン）

以操縱時間與空間之神的力量引起奇跡，可將成為目標的指揮官或傭兵即時變成可行動狀態的呪文。

屬性：——　射程：5　範圍：1
對象：己全體　消耗 MP：6　難度：25　詠唱：15

魔法數據一覽表追加說明

*屬性：*向敵人施用的魔法，會以對應這屬性的魔法耐性來抵抗。

*射程：*這裏所指的是基本射程，而實際射程則會隨着職業、LV、智力值及道具輔助而增減。

*難度：*指學習這魔法的難易度，數值愈高便代表是愈難學會的魔法。魔法的學習會在每次升級時，按照智力值、職業及 LV 來判定。

*詠唱：*指使用魔法時所花的詠唱時間，而實際的詠唱時間則會隨着智力值、職業及 LV 而縮短。

*再動魔法特殊設定：*這種魔法的有效範圍，只能設定為「1 名指揮官、1 部隊傭兵或 1 隻召喚獸」其中之一。

*攻擊魔法效果：*每種魔法都有其設定了的攻擊力，基本上會按（損傷值大）單體魔法→部隊魔法→區域性魔法（損傷值小）的法則來計算，但實際的損傷值仍會因使用者及目標的智力值、職業階段及 LV 而改變的。

*正否判定式魔法：*如睡眠或封術等只有命中或失敗兩種可能的魔法，同樣會因使用者及目標的智力值、職業階段及 LV 的差距而改變成功率的。

*攻擊輔助及防禦魔法的有效時間：*施用這些魔法時，效果最少也會持續50 COUNT的，至於額外的維持時間則會按目標的能力而決定。

*回復魔法的經驗值：*被回復的人數會成為施用者的經值，但在第 20 TURN 後是不會得到經驗值的。



傭兵部隊一覽表

以下所介紹的，是遊戲中會出現的傭兵部隊一覽，而表中的數字則是這些部隊的初期設定，各位可利用這來作一參考，在戰鬥前先定好戰術大綱。

步兵系

基本上對槍兵有利，但對騎兵時不利。



INFANTRY 步兵（インファントリー）

AT：16 DF：17 MV：4 判：74 EXP：3 金：2
值：70P 炎：60 冷：60 地：60 風：60 雷：60
聖：60 精：60 物：60 技能：無



SOLDIER 兵士（ソルジャー）

AT：20 DF：14 MV：7 判：50 EXP：3 金：2
值：40P 炎：50 冷：50 地：50 風：50 雷：50
聖：50 精：50 物：50 技能：無



正規軍（レギオン）

AT：24 DF：17 MV：8 判：41 EXP：3 金：2
值：120P 炎：65 冷：65 地：65 風：65 雷：65
聖：65 精：65 物：65 技能：無



GRENADIER 親衛兵（グレナディーア）

AT：26 DF：20 MV：7 判：50 EXP：4 金：4
值：210P 炎：75 冷：75 地：75 風：75 雷：75
聖：75 精：75 物：75 技能：無



BARBARIAN 野人（バーバリアン）

AT：21 DF：10 MV：6 判：61 EXP：2 金：2
值：30P 炎：40 冷：40 地：40 風：40 雷：40
聖：40 精：40 物：40 技能：無



CIVILIAN 平民（シビリアン）

AT：0 DF：6 MV：8 判：40 EXP：1 金：1
值：10P 炎：30 冷：30 地：30 風：30 雷：30
聖：30 精：30 物：30 技能：無



WOLFMAN 狼人（ウルフマン）

AT：16 DF：16 MV：4 判：74 EXP：3 金：2
值：70P 炎：55 冷：55 地：55 風：55 雷：55
聖：45 精：55 物：55 技能：無



GOBLIN 惡鬼（ゴブリン）

AT：21 DF：13 MV：7 判：50 EXP：3 金：2
值：30P 炎：40 冷：40 地：40 風：40 雷：40
聖：40 精：35 物：40 技能：無

OGRE 食人魔（オーガー）

AT：25 DF：18 MV：8 判：41 EXP：4 金：4
值：90P 炎：55 冷：55 地：55 風：55 雷：55
聖：55 精：45 物：55 技能：無



TROLL 山洞巨人（トロール）

AT：29 DF：21 MV：7 判：41 EXP：4 金：4
值：190P 炎：65 冷：65 地：65 風：65 雷：65
聖：65 精：55 物：65 技能：HEALING

DARKGUARD 暗黑衛兵（ダークガード）

AT：26 DF：22 MV：5 判：65 EXP：4 金：4
值：350P 炎：85 冷：85 地：85 風：85 雷：85
聖：75 精：85 物：85 技能：解毒能力

盜賊系

基本上對槍兵有利，但對騎兵時不利。



WARRIOR 戰士（ウォリアー）

AT：21 DF：12 MV：5 判：65 EXP：3 金：2
值：50P 炎：50 冷：50 地：50 風：50 雷：50
聖：50 精：50 物：50 技能：CRITICAL



BEGGAR 乞丐（ベガー）

AT：19 DF：11 MV：4 判：71 EXP：3 金：1
值：10P 炎：40 冷：40 地：40 風：40 雷：40
聖：40 精：40 物：40 技能：CRITICAL

ROGUE 流氓（ローグ）

AT：19 DF：14 MV：4 判：70 EXP：3 金：2
值：30P 炎：50 冷：50 地：50 風：50 雷：50
聖：50 精：50 物：50 技能：CRITICAL

武鬥家（武闘家）

AT：25 DF：18 MV：4 判：71 EXP：4 金：4
值：230P 炎：65 冷：65 地：65 風：65 雷：65
聖：65 精：65 物：65 技能：CRITICAL

野伏系

基本上對槍兵有利，但對騎兵時不利。

下忍（下忍）

AT：20 DF：12 MV：4 判：70 EXP：3 金：2
值：120P 炎：60 冷：60 地：60 風：60 雷：60
聖：60 精：70 物：60 技能：CRITICAL

女忍者（くノー）

AT：25 DF：17 MV：4 判：74 EXP：4 金：2
值：250P 炎：75 冷：75 地：75 風：75 雷：75
聖：75 精：85 物：75 技能：CRITICAL、忍術

槍兵系

基本上對騎兵有利，但對步兵時不利。

PIKE 長矛兵（パイク）

AT：18 DF：18 MV：7 判：50 EXP：3 金：2
值：50P 炎：50 冷：50 地：50 風：50 雷：50
聖：50 精：50 物：50 技能：無



FALANGUS 長槍兵（ファランクス）

AT：24 DF：23 MV：7 判：55 EXP：4 金：3
值：180P 炎：70 冷：70 地：70 風：70 雷：70
聖：70 精：70 物：70 技能：無

BONEGOLEM 骸骨巨像兵（ボーンゴーレム）

AT : 21　DF : 16　MV : 7　判 : 50　EXP : 4　金 : 3
值 : 30P　炎 : 65　冷 : 65　地 : 65　風 : 65　雷 : 65
聖 : 65　精 : 0　物 : 65　技能 : 解毒能力

PUPPET 傀儡（パペット）

AT : 19　DF : 18　MV : 7　判 : 50　EXP : 4　金 : 3
值 : 50P　炎 : 30　冷 : 60　地 : 60　風 : 60　雷 : 60
聖 : 60　精 : 0　物 : 60　技能 : 解毒能力

MADGOLEM 瘋狂巨像兵（マッドゴーレム）

AT : 23　DF : 23　MV : 7　判 : 50　EXP : 4　金 : 5
值 : 220P　炎 : 80　冷 : 80　地 : -50　風 : 80　雷 : 80
聖 : 80　精 : 0　物 : 80　技能 : 解毒能力、HEALING

僧侶系

基本上對槍兵有利，對騎兵時不利，但對魔物有特強殺傷力。

MONK 苦行僧（モンク）

AT : 19　DF : 13　MV : 6　判 : 58　EXP : 3　金 : 2
值 : 30P　炎 : 63　冷 : 63　地 : 63　風 : 63　雷 : 63
聖 : 93　精 : 63　物 : 63　技能 : 無

聖者（聖者）

AT : 24　DF : 16　MV : 5　判 : 64　EXP : 4　金 : 3
值 : 150P　炎 : 85　冷 : 85　地 : 85　風 : 85　雷 : 85
聖 : -80　精 : 85　物 : 85　技能 : 解毒能力

DARKMONK 暗黑苦行僧（ダークモンク）

AT : 20　DF : 12　MV : 6　判 : 58　EXP : 3　金 : 2
值 : 30P　炎 : 70　冷 : 70　地 : 70　風 : 70　雷 : 70
聖 : 55　精 : 70　物 : 70　技能 : 無

闇之使徒（闇の使徒）

AT : 25　DF : 15　MV : 5　判 : 64　EXP : 3　金 : 3
值 : 150P　炎 : 92　冷 : 92　地 : 92　風 : 92　雷 : 92
聖 : 75　精 : 92　物 : 92　技能 : 解毒能力

對魔僧侶・僧1系

基本上對槍兵有利，對騎兵時不利，但對魔物有特強殺傷力。

EXORCIST 驅魔人（エクソシスト）

AT : 22　DF : 14　MV : 7　判 : 50　EXP : 3　金 : 3
值 : 100P　炎 : 75　冷 : 75　地 : 75　風 : 75　雷 : 75
聖 : -50　精 : 75　物 : 75　技能 : 無

僧兵系

基本上對槍兵有利，對騎兵時不利，但對魔物有特強殺傷力。

狂信者（狂信者）

AT : 24　DF : 15　MV : 7　判 : 50　EXP : 3　金 : 3
值 : 100P　炎 : 72　冷 : 72　地 : 72　風 : 72　雷 : 72
聖 : 50　精 : 72　物 : 72　技能 : 無

CRUSADER 十字軍（クルセイダー）

AT : 23　DF : 16　MV : 7　判 : 50　EXP : 3　金 : 3
值 : 100P　炎 : 70　冷 : 70　地 : 70　風 : 70　雷 : 70
聖 : 120　精 : 70　物 : 70　技能 : 無

水兵系

在水上戰鬥時很強，但上岸後會減弱很多。

KILLER OCTOPUS 殺人章魚（キラーオクトパス）

AT : 25　DF : 14　MV : 8　判 : 50　EXP : 3　金 : 3
值 : 90P　炎 : 40　冷 : 40　地 : 40　風 : 40　雷 : 40
聖 : 40　精 : 35　物 : 40　技能 : 無

SEAWORM 大海蟲（シーウォーム）

AT : 28　DF : 20　MV : 8　判 : 50　EXP : 4　金 : 4
值 : 300P　炎 : 60　冷 : 60　地 : 60　風 : 60　雷 : 60
聖 : 60　精 : 50　物 : 60　技能 : 無

POISONTODO 毒青蛙（ポイズントード）

AT : 23　DF : 14　MV : 7　判 : 45　EXP : 3　金 : 2
值 : 30P　炎 : 30　冷 : 30　地 : 40　風 : 40　雷 : 30
聖 : 40　精 : 30　物 : 40　技能 : 毒攻擊 4

上陸兵系

基本上有類似步兵的特性，而移動速度亦頗高。

DARKLIZARD 暗黑蜥蜴（ダークリザード）

AT : 24　DF : 11　MV : 8　判 : 50　EXP : 3　金 : 3
值 : 90P　炎 : 42　冷 : 42　地 : 42　風 : 42　雷 : 42
聖 : 35　精 : 37　物 : 42　技能 : 無

LIZARDMAN 蜥蜴人（リザードマン）

AT : 23　DF : 12　MV : 8　判 : 50　EXP : 3　金 : 3
值 : 90P　炎 : 40　冷 : 40　地 : 40　風 : 40　雷 : 40
聖 : 40　精 : 35　物 : 40　技能 : 無

LORDLIZARD 蜥蜴君主（ロードリザード）

AT : 25　DF : 18　MV : 7　判 : 60　EXP : 4　金 : 4
值 : 230P　炎 : 70　冷 : 70　地 : 70　風 : 70　雷 : 70
聖 : 70　精 : 70　物 : 70　技能 : 無

水上兵系

特別適合水上戰鬥的兵種。

ACHERON 海龜（アーケロン）

AT : 23　DF : 14　MV : 8　判 : 50　EXP : 3　金 : 3
值 : 80P　炎 : 45　冷 : 45　地 : 45　風 : 45　雷 : 45
聖 : 45　精 : 40　物 : 45　技能 : 無

MERMAN 人魚（マーマン）

AT : 22　DF : 15　MV : 8　判 : 50　EXP : 3　金 : 3
值 : 80P　炎 : 60　冷 : 60　地 : 60　風 : 60　雷 : 60
聖 : 60　精 : 60　物 : 60　技能 : 無

SHARK 鯊魚（シャーク）

AT : 27　DF : 18　MV : 8　判 : 50　EXP : 4　金 : 4
值 : 150P　炎 : 50　冷 : 50　地 : 50　風 : 50　雷 : 50
聖 : 50　精 : 40　物 : 50　技能 : 無

MERMANLORD 人魚君主（マーマンロード）

AT：26 DF：20 MV：8 判：50 EXP：4 金：4
值：160P 炎：70 冷：70 地：70 風：70 雷：70
聖：70 精：70 物：70 技能：無

水弓兵系

一種適宜在水中作戰的遠距離攻擊兵種。

DARKNIXIE 暗黑水妖（ダークニクシー）

AT：26 DF：8 MV：8 判：32 EXP：3 金：8
值：420P 炎：92 冷：92 地：92 風：92 雷：92
聖：80 精：92 物：92 技能：無

NIXIE 水妖（ニクシー）

AT：25 DF：9 MV：8 判：32 EXP：3 金：8
值：420P 炎：90 冷：90 地：90 風：90 雷：90
聖：90 精：90 物：90 技能：無

弓兵系

可作遠距離攻擊的兵種，但面對直接戰鬥時則很弱。

DARKELF 暗黑妖精（ダークエルフ）

AT：20 DF：7 MV：8 判：40 EXP：3 金：2
值：240P 炎：77 冷：77 地：77 風：77 雷：77
聖：60 精：77 物：77 技能：解毒能力

ARCHER 弓箭手（アーチャー）

AT：17 DF：8 MV：8 判：40 EXP：3 金：2
值：140P 炎：45 冷：45 地：45 風：45 雷：45
聖：45 精：45 物：45 技能：無

ELF 妖精（エルフ）

AT：20 DF：6 MV：8 判：40 EXP：3 金：2
值：240P 炎：75 冷：75 地：75 風：75 雷：75
聖：75 精：75 物：75 技能：解毒能力

HIELF 上位妖精（ハイエルフ）

AT：20 DF：10 MV：8 判：50 EXP：3 金：2
值：240P 炎：100 冷：100 地：100 風：100 雷：
100 聖：100 精：100 物：100 技能：解毒能力

機械弓兵系

攻擊力比一般弓兵為強，但移動力相當低。

弓車（アーバレスト）

AT：20 DF：7 MV：6 判：30 EXP：4 金：3
值：30P 炎：40 冷：40 地：40 風：40 雷：40
聖：40 精：40 物：40 技能：無

BALLISTA 投石器（バリスタ）

AT：27 DF：5 MV：6 判：26 EXP：5 金：6
值：480P 炎：35 冷：35 地：35 風：35 雷：35
聖：35 精：35 物：35 技能：無

長距離弓系

弓兵系部隊中擁有最長射程的系列，但攻擊力較低。

SNIPER 狙擊手（スナイパー）

AT：17 DF：1 MV：5 判：60 EXP：3 金：3
值：250P 炎：50 冷：50 地：50 風：50 雷：50
聖：50 精：50 物：50 技能：CRITICAL

重弓兵（イェーガー）

AT：15 DF：3 MV：5 判：60 EXP：3 金：2
值：250P 炎：40 冷：40 地：40 風：40 雷：40
聖：40 精：40 物：40 技能：無

WITCH 魔女（ウィッチ）

AT：18 DF：1 MV：5 判：60 EXP：3 金：3
值：30P 炎：98 冷：98 地：98 風：98 雷：98
聖：85 精：98 物：98 技能：HEALING

短距離弓系

最初期已經可使雇用的遠距離攻擊部隊，但射程及威力都較差。

SLINGER 投石兵（スリンガー）

AT：17 DF：10 MV：4 判：70 EXP：3 金：1
值：10P 炎：45 冷：45 地：45 風：45 雷：45
聖：45 精：45 物：45 技能：無

弓騎兵系

一種擁有較高機動力的遠距離攻擊部隊，但弓的射程就相當短。

KENTAUROS 人馬兵（ケンタウロス）

AT：17 DF：8 MV：12 判：40 EXP：3 金：2
值：80P 炎：40 冷：40 地：40 風：40 雷：40
聖：40 精：40 物：40 技能：無

BOWKNIGHT 弓騎兵（ボウナイト）

AT：22 DF：13 MV：12 判：40 EXP：3 金：3
值：150P 炎：50 冷：50 地：50 風：50 雷：50
聖：50 精：50 物：50 技能：無

騎兵系

基本上對步兵有利，但對槍兵時不利。

LANCER 槍騎兵（ランサー）

AT：17 DF：18 MV：6 判：69 EXP：3 金：3
值：120P 炎：50 冷：50 地：50 風：50 雷：50
聖：50 精：50 物：50 技能：無

TROOPER 騎兵（トルーパー）

AT：23 DF：13 MV：12 判：40 EXP：3 金：2
值：60P 炎：45 冷：45 地：45 風：45 雷：45
聖：45 精：45 物：45 技能：無

DRAGOON 重騎兵（ドラグーン）

AT：27 DF：19 MV：11 判：40 EXP：4 金：4
值：300P 炎：75 冷：75 地：75 風：75 雷：75
聖：75 精：75 物：75 技能：無

重馬系

基本上對步兵有利，但對槍兵時不利。

HEAVYLANCER 重裝槍騎兵（ヘビーランサー）

AT：22 DF：21 MV：9 判：60 EXP：3 金：3
值：250P 炎：55 冷：55 地：55 風：55 雷：55
聖：55 精：55 物：55 技能：無

HEAVYDRAGOON 重裝重騎兵（ヘビードラグーン）

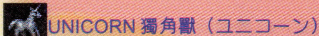
AT:27	DF:21	MV:10	判:36	EXP:4	金:4
值:370P	炎:80	冷:80	地:80	風:80	雷:80
聖:80	精:80	物:80	技能:無		


ROYALLANCER 皇家槍騎兵（ロイヤルランサー）

AT:28	DF:21	MV:11	判:39	EXP:5	金:4
值:450P	炎:85	冷:85	地:85	風:85	雷:85
聖:85	精:85	物:85	技能:無		

特殊騎兵系

基本上對步兵有利，但對槍兵時不利。


UNICORN 獨角獸（ユニコーン）

AT:21	DF:11	MV:11	判:52	EXP:3	金:2
值:90P	炎:70	冷:70	地:70	風:70	雷:70
聖:70	精:70	物:70	技能:解毒能力		


BARONG 獅獸（バロン）

AT:24	DF:16	MV:11	判:52	EXP:4	金:4
值:250P	炎:90	冷:90	地:90	風:90	雷:90
聖:90	精:90	物:90	技能:無		


HELLHOUND 地獄犬（ヘルハウンド）

AT:26	DF:10	MV:12	判:40	EXP:3	金:2
值:60P	炎:0	冷:50	地:50	風:50	雷:50
聖:40	精:40	物:50	技能:無		


巨蟲（クロウラー）

AT:24	DF:12	MV:12	判:40	EXP:3	金:2
值:60P	炎:40	冷:40	地:40	風:40	雷:40
聖:40	精:30	物:40	技能:無		


ORTHRUS 雙頭犬（オルトロス）

AT:26	DF:18	MV:12	判:45	EXP:4	金:4
值:250P	炎:0	冷:60	地:60	風:60	雷:60
聖:50	精:60	物:60	技能:無		


SCORPION 蠍子（スコーピオン）

AT:21	DF:10	MV:10	判:38	EXP:3	金:2
值:40P	炎:30	冷:30	地:40	風:40	雷:40
聖:40	精:30	物:40	技能:毒攻擊3		


COCKATRICE 石化雞（コカトリス）

AT:22	DF:13	MV:12	判:38	EXP:3	金:2
值:120P	炎:40	冷:40	地:40	風:40	雷:40
聖:40	精:30	物:40	技能:石化攻擊3		


BASILISK 石化蜥蜴（バジリスク）

AT:25	DF:13	MV:10	判:38	EXP:3	金:2
值:140P	炎:40	冷:40	地:40	風:40	雷:40
聖:40	精:30	物:40	技能:石化攻擊3		

死馬系

基本上對步兵有利，但對槍兵及僧侶時不利。


ZOMBIEKNIGHT 喪屍騎士（ゾンビナイト）

AT:24	DF:12	MV:12	判:40	EXP:3	金:2
值:50P	炎:45	冷:60	地:60	風:60	雷:60
聖:35	精:0	物:60	技能:解毒能力		

飛兵系

基本能力可能較同價的步兵稍弱，但就能以飛行的機動性來補足這缺點。


HIPPOGRYPH 鷹馬獸（ヒポグリフ）

AT:20	DF:13	MV:11	判:46	EXP:3	金:2
值:50P	炎:45	冷:55	地:0	風:40	雷:55
聖:55	精:55	物:55	技能:無		


FAIRY 小飛仙（フェアリー）

AT:16	DF:18	MV:6	判:72	EXP:3	金:2
值:60P	炎:85	冷:85	地:0	風:65	雷:85
聖:85	精:85	物:85	技能:解毒能力		


ANGEL 天使（エンジェル）

AT:18	DF:19	MV:11	判:47	EXP:3	金:3
值:130P	炎:90	冷:90	地:0	風:75	雷:90
聖:-95	精:90	物:90	技能:解毒能力		


ARCANGEL 大天使（アークエンジェル）

AT:23	DF:21	MV:11	判:47	EXP:4	金:4
值:300P	炎:110	冷:110	地:0	風:85	雷:95
聖:-95	精:95	物:95	技能:解毒能力、HEALING		


うみにん（青）

AT:30	DF:4	MV:9	判:60	EXP:4	金:4
值:450P	炎:50	冷:-10	地:0	風:100	雷:-10
聖:-10	精:-10	物:-10	技能:解毒能力、HEALING		


うみにん（黃色）

AT:20	DF:15	MV:9	判:40	EXP:4	金:4
值:450P	炎:-10	冷:-10	地:0	風:100	雷:-10
聖:-10	精:50	物:-10	技能:解毒能力、HEALING		


うみにん（黑）

AT:28	DF:10	MV:12	判:50	EXP:4	金:4
值:450P	炎:-10	冷:-10	地:0	風:100	雷:-10
聖:50	精:-10	物:-10	技能:解毒能力、HEALING		


うみにん（ピンク）

AT:28	DF:4	MV:7	判:75	EXP:4	金:4
值:450P	炎:-10	冷:50	地:0	風:100	雷:-10
聖:-10	精:-10	物:-10	技能:解毒能力、HEALING		


HARPY 人面鳥（ハーピー）

AT:21	DF:12	MV:11	判:47	EXP:3	金:2
值:60P	炎:50	冷:50	地:0	風:50	雷:50
聖:50	精:40	物:50	技能:無		


BAT 蝙蝠（バット）

AT:14	DF:18	MV:6	判:73	EXP:3	金:2
值:50P	炎:40	冷:40	地:0	風:30	雷:40
聖:40	精:30	物:40	技能:無		

GARGOYLE 守護魔（ガーゴイル）

AT：25　DF：20　MV：11　判：47　EXP：4　金：4
值：300P　炎：80　冷：80　地：0　風：65　雷：80
聖：65　精：80　物：80　技能：無

對空系

專門用來對付飛兵的部隊，但當對手不是飛兵時便難有勝算。

GREMRIN 翼妖獸（グレムリン）

AT：19　DF：9　MV：11　判：60　EXP：3　金：2
值：50P　炎：55　冷：55　地：0　風：40　雷：55
聖：55　精：55　物：55　技能：無

ハーブローク

AT：18　DF：10　MV：11　判：60　EXP：3　金：2
值：50P　炎：55　冷：55　地：0　風：40　雷：55
聖：55　精：55　物：55　技能：無

飛弓系

擁有飛兵機動性的遠距離攻擊部隊，但射程距離很有限。

SKYARCHER 飛天弓箭手（スカイアーチャー）

AT：16　DF：5　MV：10　判：48　EXP：3　金：1
值：80P　炎：35　冷：35　地：0　風：25　雷：35
聖：35　精：35　物：35　技能：無

魔族系

戰鬥能力比一般步兵為高，加上有飛行能力帶來的機動性。

NIGHTMARE 夢魔（ナイトメア）

AT：22　DF：15　MV：7　判：50　EXP：3　金：2
值：230P　炎：75　冷：75　地：0　風：75　雷：75
聖：40　精：-1　物：75　技能：解毒能力

リリム

AT：23　DF：13　MV：6　判：60　EXP：3　金：2
值：130P　炎：75　冷：75　地：0　風：75　雷：75
聖：40　精：-1　物：75　技能：解毒能力

LESSERDEMON 小惡魔（レッサーデーモン）

AT：25　DF：22　MV：6　判：57　EXP：4　金：5
值：330P　炎：95　冷：95　地：0　風：95　雷：95
聖：80　精：-80　物：95　技能：解毒能力

靈系

擁有無視任何障礙物的移動能力，但面對僧侶系部隊時會極為不利。

SPECTRE 惡鬼（スペクター）

AT：20　DF：14　MV：6　判：50　EXP：3　金：2
值：90P　炎：55　冷：70　地：0　風：70　雷：70
聖：40　精：-1　物：70　技能：解毒能力、麻痺攻擊1

PHANTOM 幻影（ファントム）／攻擊屬性「精」

AT：21　DF：12　MV：5　判：60　EXP：3　金：2
值：90P　炎：55　冷：70　地：0　風：70　雷：70
聖：40　精：-1　物：70　技能：解毒能力、麻痺攻擊1

WIGHT 幽鬼（ワイト）／攻擊屬性「精」

AT：22　DF：10　MV：5　判：65　EXP：3　金：2
值：90P　炎：55　冷：70　地：0　風：70　雷：70
聖：40　精：-1　物：70　技能：解毒能力

SHADE 魔影（シェード）／攻擊屬性「精」

AT：24　DF：20　MV：5　判：60　EXP：3　金：2
值：240P　炎：65　冷：80　地：0　風：80　雷：80
聖：50　精：-30　物：80　技能：解毒能力、麻痺攻擊2

不死系

基本上對槍兵有利，但對騎兵及僧侶時不利。

SKELETON 骷髏兵（スケルトン）

AT：25　DF：18　MV：7　判：38　EXP：3　金：1
值：160P　炎：40　冷：60　地：60　風：60　雷：60
聖：35　精：0　物：60　技能：解毒能力

BANSHEE 女死使（バンシー）

AT：21　DF：14　MV：6　判：50　EXP：3　金：1
值：50P　炎：40　冷：60　地：60　風：60　雷：60
聖：35　精：0　物：60　技能：解毒能力、麻痺攻擊2

ZOMBIEFIGHER 喪屍戰士（ゾンビファイター）

AT：27　DF：22　MV：6　判：45　EXP：4　金：3
值：270P　炎：60　冷：80　地：80　風：80　雷：80
聖：55　精：-50　物：80　技能：解毒能力、毒攻擊1

龍系

除了行動較遲鈍外，基本上可算是遊戲中的最強部隊。

BLACKDRAGON 黑龍（ブラックドラゴン）

AT：28　DF：25　MV：9　判：35　EXP：5　金：5
值：370P　炎：80　冷：80　地：0　風：60　雷：80
聖：80　精：80　物：80　技能：無

REDDRAGON 紅龍（レッドドラゴン）／攻擊屬性「炎」

AT：23　DF：15　MV：9　判：35　EXP：4　金：3
值：200P　炎：-95　冷：70　地：0　風：60　雷：80
聖：80　精：80　物：80　技能：解毒能力

WHITEDRAGON 白龍（ホワイトドラゴン）／攻擊屬性「冷」

AT：25　DF：15　MV：10　判：35　EXP：4　金：4
值：250P　炎：60　冷：-95　地：0　風：60　雷：80
聖：80　精：80　物：80　技能：無

史萊姆系

除了火及僧侶外，一般的攻擊是很難傷及牠們的。

GEL 史萊姆（ゲル）

AT：18　DF：20　MV：6　判：40　EXP：2　金：2
值：10P　炎：20　冷：35　地：40　風：40　雷：40
聖：40　精：0　物：40　技能：解毒能力

? BLACKGEL 黑色史萊姆（ブラックゲル）

AT：20　DF：26　MV：6　判：40　EXP：2　金：4
值：10P　炎：40　冷：65　地：80　風：80　雷：80
聖：80　精：0　物：80　技能：解毒能力、石化攻擊1、毒攻擊3

各屬性部隊移動消耗一覽表

部隊種類\地形	平	墓	道	街	斜	山	淺	水	內	床	壁	神	城	玉	橋	吊	空	洞	溶	異	船	舷	砂	河	破	荒	森	柵	根	高	禁
步兵	1	1	1	1	2	ZZ	3	4	1	1	ZZ	1	4	2	1	1	ZZ	1	ZZ	1	1	3	2	2	3	3	1	1	2	ZZ	ZZ
盜賊	1	1	1	1	2	ZZ	2	3	1	1	ZZ	1	3	1	1	1	ZZ	1	ZZ	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	ZZ	ZZ
野伏	1	1	1	1	2	4	2	2	1	1	ZZ	1	2	1	1	1	ZZ	1	ZZ	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	ZZ	ZZ
騎兵	1	1	1	1	2	ZZ	3	4	3	3	ZZ	3	ZZ	ZZ	1	1	ZZ	2	ZZ	1	2	ZZ	2	2	3	3	2	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ
特殊騎兵	1	1	1	1	1	ZZ	3	4	2	2	ZZ	2	ZZ	ZZ	1	1	ZZ	2	ZZ	1	2	ZZ	2	2	3	3	1	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ
重裝	1	1	1	1	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ	2	2	ZZ	2	ZZ	ZZ	1	1	ZZ	2	ZZ	1	3	ZZ	3	3	3	3	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ
飛兵	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	ZZ	ZZ
弓兵	1	1	1	1	2	ZZ	4	4	1	1	ZZ	1	4	2	1	1	ZZ	1	ZZ	1	1	3	2	2	3	3	1	1	2	ZZ	ZZ
機械	1	1	1	1	ZZ	ZZ	4	ZZ	2	2	ZZ	2	ZZ	ZZ	1	1	ZZ	2	ZZ	1	2	4	3	3	3	3	2	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ
史萊姆	1	1	1	1	2	ZZ	3	3	2	2	ZZ	2	3	2	1	1	ZZ	1	ZZ	1	1	3	2	2	2	2	1	1	2	ZZ	ZZ
魔族	1	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	ZZ	ZZ
龍	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	ZZ	ZZ
靈	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	ZZ
不死步兵	1	1	1	1	2	ZZ	3	4	1	1	ZZ	2	4	2	1	1	ZZ	1	ZZ	1	1	3	2	2	3	3	1	1	2	ZZ	ZZ
通常水兵	1	1	1	1	3	ZZ	1	2	2	2	ZZ	2	ZZ	2	1	1	ZZ	2	ZZ	1	1	3	1	1	3	3	2	2	ZZ	ZZ	ZZ
水上兵	2	2	2	2	ZZ	ZZ	1	1	2	2	ZZ	2	ZZ	ZZ	1	2	ZZ	2	ZZ	1	2	3	2	2	3	3	3	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ
上陸兵	1	1	1	1	2	ZZ	2	3	1	1	ZZ	1	4	2	1	1	ZZ	1	ZZ	1	1	3	2	2	3	3	1	1	2	ZZ	ZZ
精靈	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	ZZ	ZZ
水上弓兵	2	ZZ	2	2	ZZ	ZZ	1	1	9	9	ZZ	9	9	ZZ	2	2	ZZ	9	ZZ	2	2	3	2	2	ZZ	3	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ

屬性追加說明

步兵：步兵、槍兵、僧侶、對魔僧侶、僧兵、神官戰士、召喚術師、魔術師
騎兵：騎兵、不死騎兵
重裝：重裝騎兵、弓騎兵
飛兵：飛兵、對空飛兵、弓飛兵
弓兵：弓兵、長距離弓、短距離弓
機械：機械弓兵、魔動巨兵

地形效果一覽表

部隊種類\地形	平	墓	道	街	斜	山	淺	水	內	床	壁	神	城	玉	橋	吊	空	洞	溶	異	船	舷	砂	河	破	荒	森	柵	根	高	禁
基本效果	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0	0
步兵	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0	0
盜賊	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	15	40	40	0	0	0	15	0	0	5	5	0	0	5	5	25	25	25	0	0
騎兵	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	0	0	0	0	0	10	0	0	5	0	0	0	5	5	20	0	0	0	0
特殊騎兵	5	5	0	0	35	0	0	0	10	10	0	10	0	0	0	0	0	10	0	0	5	0	0	0	5	5	40	0	0	0	0
重裝	5	5	0	0	0	0	0	0	10	10	0	10	0	0	0	0	0	10	0	0	5	0	0	0	5	5	0	0	0	0	0
飛兵	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	0	0
弓兵	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0	0
機械弓兵	5	5	0	0	0	0	0	0	10	10	0	10	0	0	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	0	0	0	0
史萊姆	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0	0
魔族	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0	0
龍	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	0
靈	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	0
不死步兵	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	0	40	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0	0
水兵	5	5	0	0	25	0	20	30	10	10	0	10	0	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0	0
水上兵	0	0	0	0	0	0	30	50	5	5	0	5	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	10	10	0	0	0
上陸兵	5	5	0	0	25	0	10	15	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0	0
精靈	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	0
不死騎兵	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	0	0	40	0	0	0	10	0	0	5	0	0	0	5	5	20	0	0	0	0

屬性追加說明

步兵：步兵、槍兵、僧侶、對魔僧侶、僧兵、神官戰士、召喚術師、魔術師、魔動巨兵
盜賊：盜賊、野伏
重裝：重裝騎兵、弓騎兵
飛兵：飛兵、對空飛兵、弓飛兵
弓兵：弓兵、長距離弓、短距離弓
水兵：通常水兵、水上弓兵

攻擊相性資料表



利用這一覽表，各位可以很容易就知道哪些兵種對哪些兵種較為有利，而且更可知道其有利的程度。

表中的分子是代表攻方在攻擊時的額外AT值，而分母則是代表額外的DF值，舉例來說，若神官戰士和不死騎兵發生戰鬥時，對神官戰士來說，他會獲得AT+2和DF+4的攻守值增減，而不死騎兵則會得到AT+3和DF+5的攻守值增減，從數字上來看，可說是不死騎兵稍為有利的。

攻擊兵種\對手	步兵	上陸兵	騎兵	不死騎兵	槍兵	僧侶	神官戰士	對魔僧侶	飛兵	弓飛兵	對空飛兵	不死	另類不死	魔族	史萊姆	ETC.
步兵	0/0	0/0	0/0	0/0	8/2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
上陸兵	0/0	0/0	0/0	0/0	8/2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
騎兵	3/5	3/5	0/0	0/0	0/0	3/5	3/5	3/5	0/0	0/0	0/0	3/5	0/0	0/0	0/0	0/0
不死騎兵	3/5	3/5	0/0	0/0	0/0	3/5	3/5	3/5	0/0	0/0	0/0	3/5	0/0	0/0	0/0	0/0
槍兵	0/0	0/0	6/4	6/4	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
僧侶	0/0	0/0	0/0	4/7	4/2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	6/9	6/9	6/6	8/6	0/0
神官戰士	0/0	0/0	0/0	2/4	6/2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	4/6	4/6	4/3	5/2	0/0
對魔僧侶	0/0	0/0	0/0	10/12	3/2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	12/18	12/18	13/15	22/14	0/0
對空飛兵	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	9/9	9/9	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
不死	0/0	0/0	0/0	0/0	8/2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
ETC.	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
間接攻擊	0/0	0/0	2/0	2/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0

兵種代號

*步兵：*步兵、盜賊、野伏、召喚術師、魔術師、魔動巨兵
*騎兵：*騎兵、特殊騎兵、重裝騎兵
*神官戰士：*神官戰士、僧兵
*間接攻擊：*水上弓兵、弓兵、機械弓兵、長距離弓、短距離弓、弓騎兵、飛弓兵、弓裝備指揮官
*ETC.：*其他沒有列出的兵種

給香港機迷的話

CAREER SOFT

高田慎二郎先生

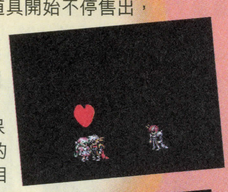
《夢幻模擬戰》系列的最新作終於都登場了。今次有卡干斯王和軍師艾華這些性格強烈的人物，相信會令劇情更為豐富。在日本很意外地有很多這類情性格強烈或稱為自我中心的人，香港也有這類人的嗎?

如果沒有的話，那住在香港的人便很幸福了。無論如何，遊戲系統方面最初可能會艱深一點，不過習慣了之後相信大家便會打得很輕鬆。

OMAKE

這遊戲除了可放在SATURN內作為遊戲外，其實亦有少部份檔案是隱藏起來的，當各位將這CD-ROM放進電腦後，會發現一個名叫OMAKE的檔名，裏面收錄了一共8個檔案，其中「GRAPHIC.LZH」當你用相應的解壓程式處理過後，便可得到多幅精美的插圖，而「L4_saver.scr」則是以LANGRISSER 4為題材的熒幕保護裝置，至於4個txt檔尾的文字檔則主要是一些製作日誌之類的文章，其中「Parody.txt」是個將LANGRISSER 4代入EVA式劇情中的短劇，若你對EVA有認識的話，相信看了之後一定會捧腹大笑……(但最好在爆機後才看，否則會因為知道了部份故事內容而影響遊戲本身的樂趣)。

除此之外，這遊戲亦對應了多個本刊在作上集攻略時發現過的秘技，其中隱藏商店及無限金錢是已被證實的，隱藏商店的方法是在戰鬥開始前的配置畫面中，將游標指向「購入」的位置然後順序按Y、A、↓、X、B掣，而無限金錢的秘技則是先購入道具，令手上的道具數目到達道具欄的第二頁，跟着是解除所有人的裝備，再於商店從道具欄最後一頁的最後一件道具開始不停售出，這樣當售完最後一頁的最上方那件道具時，游標會移往一個平常不會到的位置，只要你不亂動十字掣保持在這位置繼續不停的售出，手上的金錢數目是會不斷增加的。



不過，仍是那一句，在下這份攻略是沒有使用秘技來作戰略介紹部份的，因此所用的戰略是實際可行的。



SCENARIO-1 血染之村

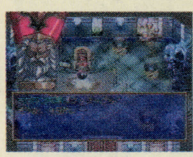
告達魯村（ゴタール）本來是一條貧窮但和平的村子，但傑沙羅夫（ギザロフ）突然成為領主後，要求了比平常多出一倍的稅額。對於過往亦未能支付足夠稅金的告達魯村來說，當然是不能支付了。

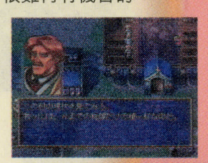
被趕至末路的村民結果打算偷襲徵稅官的住所，主角蘭狄奥（ランディウス）亦與義弟烈崎（リッキー）一起拿起武器，而今晚正是實行計劃的日子。

勝利條件
◆ 敵之全滅
敗北條件
◆ 主角、烈崎及村長之死亡

BATTLE PART 1

就如一向的LANGRISSER系列般，第一話由於可使用的人物有限，所以是會有很多NPC，而戰鬥時則要留意部隊的移動順序，以免自己辛苦削弱的敵部隊會被他們執手尾幹掉而得不到經驗值。另一方面，因主角不一定會有治療魔法，部隊要盡量跟着指揮官行動，利用每回合開始前的回復來維持戰力，而因戰勝兩名徵稅官後會有援軍登場，所以應利用任何方法留下最少一名活口，以這段時間收集道具，否則會很難再有機會的。



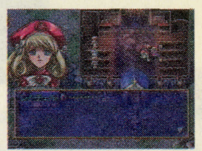


EVENT

當主角們正為打倒了兩名徵稅官而高興時，傑沙羅夫突然率領一支大部隊出現，他與兒子告魯卡（クルーガー）質問村長為何要殺死徵稅官，並下令部隊將村民殺清，跟着傑沙羅夫利用轉移魔法進入了村的教堂，搶走了放在這裏的「賢者之水晶」，而在他離開的時候，他發現躲在這裏的妮露（レイチュル）有很強的魔力潛質，於是先施法控制了她的思想，然後便將她轉送到不知甚麼地方去了。

當傑沙羅夫亦離開了之後，村長眼見已沒有勝算，於是便命令兒子烈崎與兒子從村的南門逃走，而其他村民亦決定與村長生死與共，讓兩位年青人替他們報仇。





BATTLE PART 2

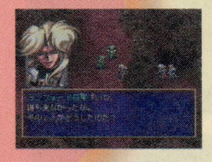
戰鬥發展到這裏時，勝利條件會變更為「主角與烈崎到達南門」，而敗北條件則會改為「主角及烈崎之死亡」，而戰法亦會因此而有所改變；新增的部隊中，右上方的那一群並不是你現時有能力應付的，只有左下方的兩支是LV 1的初級部隊，幸好這些增援並不是馬上在戰鬥距離，所以在回復過後應全力準備逃走；當然，在有餘力的情況下，亦不妨嘗試消滅一兩支敵方較強的部隊。

這一版共有兩處地方隱藏了道具，其中一處可令你獲得炎之寶珠、AT+2或增速鞋，另一處地方則可令你獲得MP上限+1或小刀一柄。

AFTER BATTLE……

若過版時村長未死的話，這時會先加插一段村長為阻擋追兵而死的劇情，總之，當主角們好不容易逃走後，告魯卡馬上命部下布蘭（ブラー）前往追擊，而當兩人逃至告達魯村附近的一個森林時，遇上了連邦的拉霍特將軍（ランフォード），他亦看出傑沙羅夫是故意迫村民反抗的，只是不知他用意何在，這時布蘭的追兵已來到附近，而拉霍特則竟然讓兩人躲了起來，而主角及烈崎亦從追兵的口中得知拉霍特是連聯的將軍，當問及為何要維護兩人時，拉霍特回答這是因為他不喜歡傑沙羅夫的手法，雖然主角跟着表示要找傑沙羅夫救回義妹及為村民報仇，但基於告達魯村是傑沙羅夫領地的關係，拉霍特亦不便插手管這件事，兩人向拉霍特道謝了後便繼續上路。

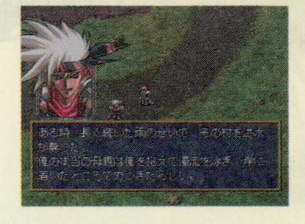
在連聯軍李雲斯元帥（リヴァース）的大屋內，李雲斯因收到一封信說卡干斯國的女王現正病危，於是決定讓卡干斯國留在這裏的四名人質暫時回國，讓人質中的兩位公主能見到母后最後一面。





主角和烈崎一路逃至山路才停下休息，這時烈崎會問你以後打算怎樣，而你則可選擇「繼續逃避連邦士兵（連邦兵から逃げ延びる）」、「暫時看看情況如何（しばらく様子を見る）」或「救出妮露（レイチェルを助ける）」（在下是選了「救出妮露」的……），跟着烈崎會問你有否當他是外人，這時可選答「沒有這回事（そんなことはないよ）」或「唔、是這樣啊（ああ、そうだよ）」（在下選了「沒有這回事」），跟着烈崎會問主角年幼時的事，原來當主角1歲時，所住的村子被洪水襲擊，父母都因為救他而喪命，後來他就被烈崎的父親收為養子長大成人，所以對他來說，傑沙羅夫就等於是他的殺父仇人……

另一方面，傑沙羅夫將妮露及賢者之水晶都交到自己的魔導研究所，並命令那裏的人不給妮露食物來減低她的抵抗力。



部隊資料數值一覽

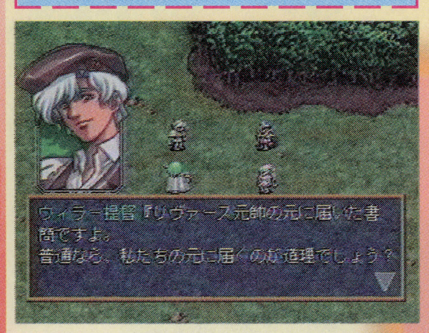
A／B	徵稅官			戰士（步兵）			
LV 1	AT 20	DF 17	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
兵士 × 1	LV 1	HP 10	AT 20+0	DF 14+0	MV 7	判斷 50	
C／D	聯邦軍指揮官			戰士（步兵）			
LV 1	AT 20	DF 18	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
兵士 × 2	LV 1	HP 10	AT 20+0	DF 14+0	MV 7	判斷 50	
E	聯邦軍指揮官			勇敢騎士（騎兵）			
LV 3	AT 34	DF 22	HP 10	MP 4	MV 12	判斷 42	指揮 4
騎兵 × 3	LV 3	HP 10	AT 23+11	DF 13+5	MV 12	判斷 40	
F	聯邦軍指揮官			格鬥家（步兵）			
LV 3	AT 29	DF 25	HP 10	MP 4	MV 7	判斷 52	指揮 4
兵士 × 3	LV 3	HP 10	AT 20+7	DF 14+9	MV 7	判斷 50	
G	布蘭隊長			白銀騎士（騎兵）			
LV 1	AT 27	DF 17	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 41	指揮 3
騎兵 × 2	LV 1	HP 10	AT 23+3	DF 13+2	MV 12	判斷 40	
H	傑沙羅將軍			巫師（召喚術師）			
LV 6	AT 36	DF 28	HP 10	MP 52	MV 5	判斷 67	指揮 3
I	告魯加			召喚使（召喚術師）			
LV 3	AT 28	DF 21	HP 10	MP 29	MV 5	判斷 66	指揮 3
a／b／c	村人			戰士（步兵）			
LV 1	AT 20	DF 16	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
d	村人			女（步兵）			
LV 1	AT 20	DF 18	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 40	指揮 2
平民 × 2	LV 1	HP 10	AT 0+0	DF 6+1	MV 8	判斷 40	
e	妮露			治療師（神官戰士）			
LV 1	AT 19	DF 17	HP 10	MP 9	MV 5	判斷 66	指揮 3
f	村長			魔術師（魔術師）			
LV 1	AT 23	DF 18	HP 10	MP 10	MV 5	判斷 65	指揮 3
兵士 × 4	LV 1	HP 10	AT 20+4	DF 14+1	MV 7	判斷 50	
g	蘭迪斯						
h	烈崎			戰士（步兵）			
LV 1	AT 23	DF 18	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 50	指揮 3



SCENARIO-2 放浪之戰士

蘭狄斯與烈崎中了傑沙羅夫的計策，成為了逆亂份子，而他們為了救回被捉的妮露，正趕往傑沙羅夫的大屋，但在途中他們被從告達魯村追來的布蘭隊長截住，且更被包圍了。

勝利條件
◆ 敵之全滅
敗北條件
◆ 主角之死亡



BEFORE BATTLE

在前往卡干斯王國的途中，韋拉提督（ウィラー）感到事情有點不尋常，因為正常來說，那書信應該是寄到他們手上的，安祖莉娜(アンジェリナ）聽後覺得還是回去較好，但她姐姐絲法蓮露(シェルファニール）亦害怕信中的內容是真的，韋拉在想了一會後，決定讓茜妮娜將軍（セレナ）先走一步查探這是否連聯為進攻卡干斯而設下的陷阱。

在連邦古尼奧力大王（クレオネス）的寢室內，傑沙羅夫看見古尼奧力因病而變得虛弱，於是便趁他一不留神時，施法將他控制起來，但這個只是傑沙羅夫整個計劃中的一部份罷了……

BATTLE

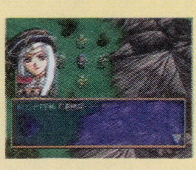
這版的初期雖然只有很少敵人，但其實在戰鬥中共會出現兩次敵方的增援部隊，其中第一支增援部隊（E及F隊）會在你擊倒B隊或是侵入了紅線以上的地區後出現，而另一支增援部隊（G隊）則會在你擊倒D隊或是侵入了黃線以上的地區後出現，因此各位可參考這出現條件來決定戰鬥的先後，總之最重要的就是盡量避免令兩支增援在近乎同一時間出現。



當第5回合開始，或是你在這之前與布蘭隊長戰鬥、又或是已將布蘭以外的部隊全滅時，畫面右方會出現一名叫瑪寧（マクレーン）的人物，這時他會問你為何會在此與連邦士兵戰鬥，而你則可選答「是在前往救回妹妹（妹を助けに行くところだ）」或「沒有回答你的必要！（答える必要はない！）」(在下選了「是在前往～」)，他聽了你的回答後答應助你一臂之力，同時亦提醒你要留意部隊相性的問題，總之主角的騎兵應盡量不和槍兵戰鬥，跟着瑪寧會帶他的部隊向布蘭攻擊，由於他所用的是槍兵，因此是很易就能將布蘭打倒的。

這版只有一個地方藏有道具，但就有另一地方是用來給你提示的，至於那隱藏了的道具則是一枚星之耳環。

AFTER BATTLE……

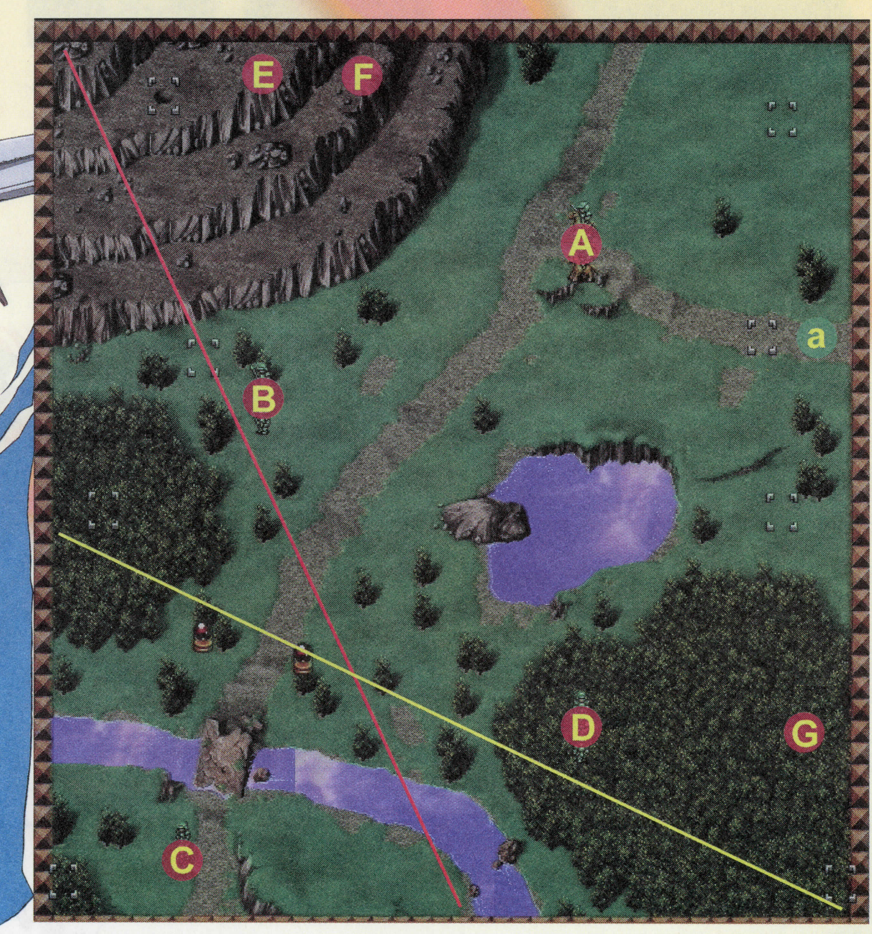


戰鬥結束後，瑪寧雖然覺得主角單靠兩人就想從連邦手上救回妹妹是不大可能，但結果還是加入了隊伍。而在連邦通往卡干斯王國的路上，茜妮娜將軍受到了連邦士兵的伏擊，雖然最後成功突圍而出後，但她明白到既然韋拉的推測成了事實，亦只好繼續趕回王國，過了一會，負責這次伏擊的告魯卡來到現場，他知道伏擊失敗表示計劃很快便會被揭穿，於是便命人扮成盜賊前往對付兩名公主。



部隊資料數值一覽

A	布蘭隊長		白銀騎士（騎兵）				
LV 1	AT 31	DF 19	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 41	指揮 3
騎兵 × 2	LV 1	HP 10	AT 23+3	DF 13+2	MV 12	判斷 40	
B	**聯邦軍指揮官**		**戰士（步兵）**				
LV 1	AT 20	DF 17	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
長矛兵 × 2	LV 1	HP 10	AT 18+0	DF 18+0	MV 7	判斷 50	
C	**聯邦軍指揮官**		**戰士（步兵）**				
LV 1	AT 20	DF 17	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
兵士 × 1	LV 1	HP 10	AT 20+0	DF 14+0	MV 7	判斷 50	
D	**聯邦軍指揮官**		**戰士（步兵）**				
LV 1	AT 20	DF 17	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
兵士 × 2	LV 1	HP 10	AT 20+0	DF 14+0	MV 7	判斷 50	
E／F（敵增援）	**聯邦軍指揮官**		**戰士（步兵）**				
LV 1	AT 20	DF 18	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
長矛兵 × 1	LV 1	HP 10	AT 18+0	DF 18+1	MV 7	判斷 50	
G（敵增援）	**聯邦軍指揮官**		**戰士（步兵）**				
LV 1	AT 20	DF 18	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
兵士 × 1	LV 1	HP 10	AT 20+0	DF 14+1	MV 7	判斷 50	
a（己方增援）	**瑪寧**		**戰士（步兵）**				
LV 2	AT 21	DF 18	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
長矛兵 × 3	LV 2	HP 10	AT 18+1	DF 18+1	MV 7	判斷 50	



SCENARIO-3 孖生公主

蘭狄斯他們得到了名叫瑪寧的可靠同伴後，便繼續救回義妹妮露的旅程。在這途中，他們在布羅亞城砦旁邊發現了正被連邦軍追擊的卡干斯一行。

勝利條件
- ◆ 敵之全滅

敗北條件
- ◆ 主角之死亡
- ◆ NPC之死亡

BEFORE BATTLE

在連邦那邊，傑沙羅夫帶兵來到李雲斯的元帥府內，向他質問讓人質離開的事，並指他正暗地裏與卡干斯合作，李雲斯當然不會承認，當他問傑沙羅夫有沒有証據時，傑沙羅夫竟然拿出了一封李雲斯與卡干斯聯絡的書信，並命令士兵捉拿李雲斯，由於李雲斯反抗，於是令傑沙羅夫有藉口將他當場殺掉。



BATTLE

在畫面上方，安祖莉娜、絲法蓮露及韋拉正受到相當數目的連邦軍追擊，由於自己的兵數太少，韋拉亦想不到甚麼奇策，只是提意大家先逃到附近的一個空置城砦，期望茜妮娜將軍會前來救助；這時主角們剛好來到，並發現前方正發生戰鬥，而連邦軍亦不能留下活口，於是便命士兵連主角們亦一起幹掉。

在兵種的分佈上，這一戰剛好達到了步、槍、騎兵各有一人的數目，而這裏取勝的關鍵亦是如何利用屬性的優勢來攻擊，除此之外，利用地形亦會對戰鬥很有幫助，總之就是要盡量選擇地形效果高的地點來作攻擊。

至於三名NPC在到達城砦後，絲法蓮露會開始利用魔法支援守在門口的安祖莉娜，但一般來説會有另一支部隊從城砦上方侵入的，這時各位可選擇派一支部隊對付上方的敵人或是盡快消滅正面的部隊，這樣便能更有效地救人。

順帶一提，這一版內是沒有隱藏道具的，所以各位大可省掉找尋的時間了。

AFTER BATTLE……

戰鬥結束，雙方作了自我介紹後（烈崎似乎已被兩名公主的美貌迷上了……），韋拉知道已不可能回去連邦，本來是想帶兩名公主回卡干斯王國的，不過安祖莉娜卻突然提出想幫主角救回他的妹妹，希望用這來答謝主角的救命之恩，而絲法蓮露亦同意妹妹的決定，韋拉在沒有選擇的情況下，唯有先和兩位公主一起幫主角救回妹妹了。

在傑沙羅夫的魔導研究所內，魔術師妮絲（リース）正因為表示要再多一點時間研究而被傑沙羅夫責備，這時告魯卡剛好來到，當傑沙羅夫知道未能將兩名公主殺掉後顯得極為不滿，但想到既已解決了李雲斯，計劃亦應可順利進行下去，於是便先和告魯卡一起回國。

部隊資料數值一覽

A	聯邦軍指揮官		騎士（騎兵）				
LV 2	AT 24	DF 15	HP 10	MP 0	MV 12	判斷 40	指揮 3
騎兵×2	LV 2	HP 10	AT 23+2	DF 13+0	MV 12	判斷 40	

B／F	聯邦軍指揮官		戰士（步兵）				
LV 2	AT 21	DF 18	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
長矛兵×2	LV 2	HP 10	AT 18+0	DF 18+2	MV 7	判斷 50	

C	聯邦軍指揮官		戰士（步兵）				
LV 5	AT 22	DF 19	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 50	指揮 3
兵士×2	LV 5	HP 10	AT 20+1	DF 14+3	MV 7	判斷 50	

D	聯邦軍隊長		近衛兵（步兵）				
LV 1	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 51	指揮 3
兵士×3	LV 1	HP 10	AT 20+2	DF 14+4	MV 7	判斷 50	

E	聯邦軍指揮官		戰士（步兵）				
LV 3	AT 21	DF 19	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
長矛兵×2	LV 3	HP 10	AT 18+1	DF 18+2	MV 7	判斷 50	

G	聯邦軍指揮官		戰士（步兵）				
LV 2	AT 21	DF 18	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
兵士×2	LV 2	HP 10	AT 20+0	DF 14+2	MV 7	判斷 50	

a	安祖莉娜		飛馬騎士（飛兵）				
LV 6	AT 25	DF 16	HP 10	MP 1	MV 11	判斷 47	指揮 3
小飛仙×2	LV 6	HP 10	AT 16+4	DF 18+2	MV 7	判斷 74	

b	絲法蓮露		魔術師（魔術師）				
LV 6	AT 22	DF 17	HP 10	MP 13	MV 5	判斷 65	指揮 2
兵士×1	LV 6	HP 10	AT 20+3	DF 14+1	MV 7	判斷 51	

c	韋拉		元帥（步兵）				
LV 1	AT 19	DF 16	HP 10	MP 9	MV 6	判斷 55	指揮 4
長矛兵×2	LV 1	HP 10	AT 18+0	DF 18+1	MV 7	判斷 50	



故事攻略

SCENARIO-4 兄妹之絆

蘭狄斯他們得到了絲法蓮露及安祖莉娜這些可靠的同伴後，繼續為救回被捉去的妮露而前往傑沙羅夫的大屋，但在這途中，他們在一個遠離人煙的深山內，發現了傑沙羅夫的魔導研究所。

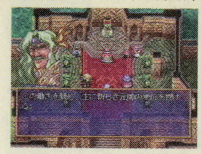
勝利條件
◆ 擊敗魔術師妮絲
敗北條件
◆ 主角之死亡
◆ 魔術師妮絲到達地圖上端

BEFORE BATTLE

在連邦王國這邊，古尼奧力大王以傑沙羅夫及時揭發了李雲斯與卡干斯的陰謀為理由，讓他成為了新一任元帥，並讓傑沙羅夫的兒子告魯卡繼承將軍的位置，由於這是國王的決定，其餘的將軍亦不便反對。不過，傑沙羅夫接着便馬上以卡干斯企圖作亂為理由，提出要討伐卡干斯王國，古尼奧力在想了一會後亦答應了發出宣戰布告。

晚上，在王城的城樓上，霍尼狄王子（フレデリック）向亞魯丹將軍（アルダン）問及他對李雲斯謀反一事的意見，當他離開了後，羅謝絲公主（ローゼンシル）向亞魯丹表明了自己的心意，因為她很害怕會因為戰爭而失去他……

在拉霍特將軍的執務室內，他亦和自己的副官艾美莉（エミリー）談到李雲斯謀反的事，雖然他亦親自証實過那印鑑是真的，但他仍相信這是傑沙羅夫所設下的陰謀……





BATTLE

當主角們來到這魔導研究所附近時，被這裏的守兵發現，這些守兵認出主角是告達魯村的生還者，於是便馬上告知妮絲要盡快帶妮露從後門離開，而烈崎從士兵的言談中得知妮露被困在這裏後，當然不會放過這救人的機會了。

韋拉在這一戰中仍只會以NPC的身份參戰，而且亦只會留在原地不動，所以大可不將他算進戰力之內，至於敵人初期則會先有一部份部隊主動前來向你攻擊，但在應戰之餘亦要留意前進的速度，因為當你擊倒了A隊的騎兵或是第2回合開始後，妮絲便會帶同妮露出現，這時她會說你為她而來到如此危險的地方，而你則可選答「這是當然的（当然だよ）」、「是因為烈崎太煩了（リッキーがうるさくてね）」或「再忍耐一會吧（もう少しの辛抱だ）」（在下選了「這是當然的」），跟着她們會向着畫面上方逃走，但因為妮絲的傭兵弓箭手有5格射程，沒計劃的接近只會傷亡慘重，這時可利用「待機」來調節部隊的行動順序，待弓箭手行動回合結束後才一口氣攻擊。

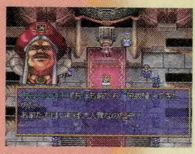




當第8回合開始時，畫面左上會再出現三支因換班而剛好來到附近的敵部隊（G、H、I），他們的能力和之前的敵人一樣，但因為會阻礙你追擊妮絲，所以在這時不妨先集中攻擊妮絲一人，因為當她HP降低時，她是會先停下回復才繼續前進的，這樣便能有時間對付這群新增的援軍。

這版共有三處地方可取得隱藏道具，其中一處可獲得知力+1，但另外兩處地方會互相影響，當你取得了其中一處的手杖或400P後，便不能獲得另一處的頸鍊或400P了。

除此之外，在戰鬥中若韋拉受到襲擊時，安祖莉娜會問你怎辦好，這時你可選答「讓他稍作戰鬥（少しは戦ってもらおう）」或「馬上會去救他（すぐに助けよう）」（在下選了「馬上會～」）。





AFTER BATTLE……

幾經辛苦，主角終於將妮露救回，這時瑪寧說希望到研究所內看看，當進入研究所後，瑪寧發覺自己是認識這地方的，而他更在地下牢內發現自己妹妹的介指，跟着他第一次將自己的過去說給主角知道，原來瑪寧三年前和妹妹在森林內受到襲擊，當瑪寧回復知覺時，已經是一年多之後的事，他不旦沒辦法找回妹妹，亦完全想不起這一年內發生過的事……



這時韋拉來勸大家要離開了，而因為主角已和傑沙羅夫處於對立狀態，因此他提意主角暫時到卡干斯王國，但當眾人來到卡干斯王國時，士兵亦同時傳來連邦的宣戰布告，怕事的卡干斯王聽後不知所措，還想韋拉到連邦謝罪，不過布路朗將軍（ブルーノ）知道卡干斯不可少了韋拉，因此自願代韋拉前往解釋，而韋拉則送了一枚轉移指環給他，讓他在危急時逃走。

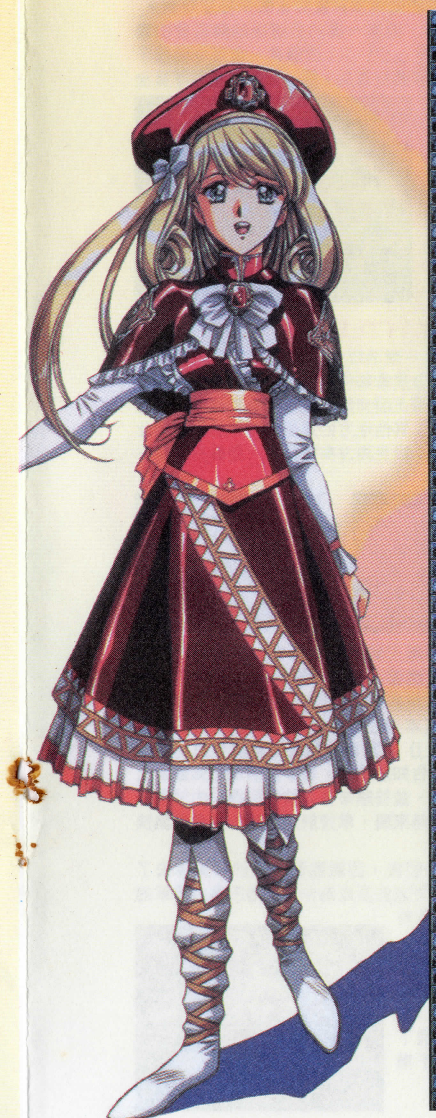
接着，韋拉把主角們叫到自己的房間，原來他希望主角們能前往監視連邦軍的動靜，不過兩位公主就覺得沒理由把非卡干斯國民的主角捲入這事件中，這時你可選答「假如我們可以做得來的話……（俺たちで良かったら‥‥。）」或「這和我無關（俺には関係ないよな。）」（在下選了「假如我們～」），之後就連兩位公主亦決定參加這次作戰。

另一方面，傑沙羅夫選了由亞魯丹將軍負責卡干斯王國的討伐戰，並給了他比卡干斯國多一倍的兵力，但其實傑沙羅夫亦很清楚若要確保補給線的話，這兵力根本是不足夠的……

在卡干斯國這邊，主角他們按照韋拉的計劃出發了，這時韋拉重遇傷癒後的茜妮娜，並向她解釋自己的計策，原來韋拉推測了連邦的進軍路線，於是叫主角們前往有可能成為傳令站的地方查探。

部隊資料數值一覽

A／I	聯邦軍指揮官	騎士（騎兵）					
LV 3	AT 24	DF 16	HP 10	MP 0	MV 12	判斷 40	指揮 3
騎兵×2	LV 3	HP 10	AT 23+2	DF 13+1	MV 12	判斷 40	
B／G	**聯邦軍指揮官**	**戰士（步兵）**					
LV 2	AT 21	DF 18	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
長矛兵×2	LV 2	HP 10	AT 18+0	DF 18+2	MV 7	判斷 50	
C／D	**聯邦軍指揮官**	**戰士（步兵）**					
LV 5	AT 22	DF 19	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 50	指揮 3
長矛兵×2	LV 5	HP 10	AT 18+1	DF 18+3	MV 7	判斷 50	
E／H	**聯邦軍指揮官**	**戰士（步兵）**					
LV 3	AT 21	DF 19	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 50	指揮 3
兵士×2	LV 3	HP 10	AT 20+1	DF 14+2	MV 7	判斷 50	
F	**魔術師妮絲**	**巫師（魔術師）**					
LV 1	AT 23	DF 18	HP 10	MP 10	MV 5	判斷 65	指揮 3
弓箭手×2	LV 1	HP 10	AT 17+4	DF 8+1	MV 8	判斷 40	
a	**韋拉**	**元帥（步兵）**					
LV 1	AT 18	DF 15	HP 10	MP 9	MV 6	判斷 52	指揮 4
長矛兵×2	LV 1	HP 10	AT 18+0	DF 18+1	MV 7	判斷 50	



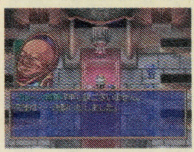
SCENARIO-5 擊滅・傳令基地

主角們得到韋拉提督的通知知道可以出擊後，開始向亞魯丹將軍的部下駐留的莫特拉村進攻。他們的目的，是要擊滅這裏的駐軍，令亞魯丹的部隊不能互相取得聯絡，因此一個人也不能放過，蘭狄斯們唯有以6個部隊將這條村包圍起來。

勝利條件
◆ 敵之全滅
敗北條件
◆ 主角之死亡
◆ 敵人從版邊脱走

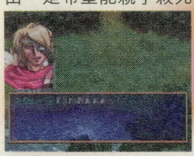
BEFORE BATTLE

布路朗將軍前往連邦游説無功而還，韋拉於是向卡干斯王提出備戰方案，卻因卡干斯王認為風險太大而不被接納，而且他更自稱會草議更好的戰略，韋拉等各將軍被迫按兵不動。





被委派前往監視連邦動靜的主角等人已到達目的地，亦找到了連邦的傳令站，妮露於是問主角為何不馬上進攻，這時你可選擇「在等待時機（タイミングを待っている。）」、「因為下不了決心（決心が付かないから。）」或「因為沒有命令傳來（命令がこないから。）」（在下選了「在等待時機」），跟着妮露與絲法蓮露去了繼續監視，而主角則問瑪寧仍留下來的原因，原來瑪寧兩年前在森林中回復知覺時，發覺左眼及身體被改造成怪物一樣，於是他以後便用頭髮遮着左眼，亦不會在其他人面前脫下鎧甲，加上妹妹已死，村民又對他相當害怕，令他再沒有容身之所，他繼續跟隨主角的理由，是希望能親手殺死傑沙羅夫。





在卡干斯王國內，亞魯丹的部隊已做好準備，雖然他採用包圍陣推進，但一路上也沒有見過卡干斯軍的踪影，而他亦決定會在兩日後發動全面攻勢，並命令傳令兵通知其餘各處的部隊。

至於卡干斯王城內，卡干斯王見敵人已來到附近而開始着急，終於下令韋拉率兵出擊了，由於最初提交的方案已用不上，於是他便拜托茜妮娜通知主角發動攻擊。

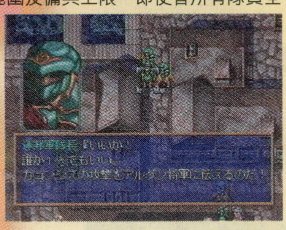


BATTLE

這一版的布陣是要將6支部隊分成三組來從左、右、下三方攻入這村，由於戰鬥初期各小組很難互相呼應，因此在設定各小組的成員時要很小心，最重要是有回復魔法的人不要放在一起，而同一兵種亦不宜放在一起，否則遇上相性差的兵種時就很難有勝算。

敵人方面會分為五組，其中最初四組都會有一定的逃走路線，但途中才開始移動的連邦軍隊長則沒有固定的逃走方向，萬一有敵人逃出了你的包圍網時，則不妨向指揮官直接攻擊來拖延時間。

除此之外，值得一提的是這版的商店會出售一種叫頸鍊（ネックレス）的道具，它可令裝備了的人增加指揮範圍及傭兵上限，即使替所有隊員全部裝備也是值得的。



這版只有一個地方可取得隱藏道具，而且亦只能取得一枚「古代之石」。

AFTER BATTLE……

成功不留一個活口後，主角決定暫時留在村內看看戰事的發展會如何，而亞魯丹的部隊這時亦開始和卡干斯軍正面交鋒，正當他為其他部隊遲遲未來而奇怪時，其他地方的殘餘部隊終於來到將此事通知亞魯丹；眼見再沒有勝算後，亞魯丹只好下令全軍撤退。





回到卡干斯王城後，韋拉先多謝主角們的幫助，這時你可選答「贏得很輕鬆啊（楽勝でしたよ。）」、「不用客氣（どういたしまして。）」或「實在很辛苦（本当につらかったです。）」（在下選了「不用客氣」），當韋拉開玩笑地說希望可將自己的想法即時告知前線時，瑪寧竟然表示知道世上有這樣的道具，並答應帶各人前往取得，由於不知連邦軍會在何時來襲，韋拉於是便拜托主角們盡快將此物取得。

亞魯丹回國後，因戰敗而被傑沙羅夫除去了將軍的職銜，更差些要成為非貴族的巴魯古將軍的部下，但因亞魯丹的強烈反對，傑沙羅夫便改將他編入拉霍特的部隊，但卻因此而要馬上準備下一次進攻卡干斯國的戰事。



部隊資料數值一覽

A／G　聯邦軍指揮官　戰士（步兵）

LV 3	AT 21	DF 19	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
兵士×1	LV 3	HP 10	AT 20+1	DF 14+2	MV 7	判斷 50	

B／H　聯邦軍指揮官　戰士（步兵）

LV 3	AT 21	DF 19	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 50	指揮 3
長矛兵×1	LV 3	HP 10	AT 18+1	DF 18+2	MV 7	判斷 50	

C　聯邦軍隊長　白銀騎士（騎兵）

LV 4	AT 32	DF 18	HP 10	MP 2	MV 12	判斷 41	指揮 3
騎兵×2	LV 4	HP 10	AT 23+6	DF 13+3	MV 12	判斷 40	

D　聯邦軍指揮官　騎士（騎兵）

LV 5	AT 25	DF 16	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 40	指揮 3
騎兵×2	LV 5	HP 10	AT 23+3	DF 13+1	MV 12	判斷 40	

E　聯邦軍指揮官　近衛兵（步兵）

LV 1	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 51	指揮 3
兵士×2	LV 1	HP 10	AT 20+2	DF 14+4	MV 7	判斷 50	

F　聯邦軍指揮官　近衛兵（步兵）

LV 1	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 51	指揮 3
長矛兵×2	LV 1	HP 10	AT 18+2	DF 18+4	MV 7	判斷 50	

I／J　聯邦軍指揮官　騎士（騎兵）

LV 5	AT 25	DF 16	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 40	指揮 3
騎兵×1	LV 5	HP 10	AT 23+3	DF 13+1	MV 12	判斷 40	



SCENARIO-6 猛將巴魯古

連邦與卡干斯王國的戰鬥終於開始。雖然與亞魯丹將軍的一戰是獲勝了，但連邦大概會馬上派出其他武將前來，蘭狄斯他們為了備戰而去了搜索傳說的道具，那似乎是一件可以和相距甚遠之處即時談話的物品；一行人在瑪寧的引領下來到了馬拉烏斯河，若不渡過這河的話，是不能到達目的地的，但在這條河唯一的橋上，有着巴魯古將軍旗下守備隊所建的關卡。

蘭狄斯他們在下定決心後前往挑戰了。

勝利條件
◆ 敵之全滅
敗北條件
◆主角之死亡

BEFORE BATTLE

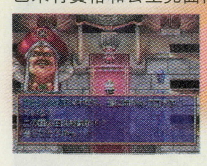
得知巴魯古將軍回到首都後，拉霍特打算將亞魯丹上次戰鬥的紀錄交給他，但因為知道巴魯古是出了名討厭貴族的，於是他唯有拜托艾美莉代辦；當她來到巴魯古的房間後，初時亦因為被誤認為她是貴族出身而受到冷嘲熱諷，但當她告知巴魯古自己其實是平民出身後，巴魯古的態度開始有所改變，原來艾美莉也是在年幼時被洪水毀了家園，更因此和弟弟失散了……





在卡干斯王國內，卡干斯王仍在回味以一萬兵力戰勝連邦兩萬兵力的戰果，雖然韋拉提出同樣的戰法不會再行得通，但卡干斯王已聽不入耳了。

亞魯丹在重整部隊後已做好出擊準備，這時羅諦絲公主前來為他送行，但亞魯丹就因為覺得自己未有資格和公主見面而沒有回頭。





BATTLE

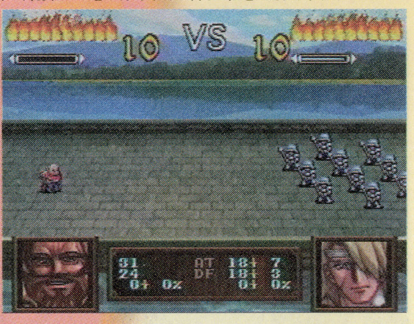
這一戰由於要和據守中的敵人戰鬥，因此條件會比平常較為不利，在設定部隊方面，在下建議的配搭是步、騎、槍及飛兵最少各一隊，而飛兵則要在初期配置時放在最右方，以便可盡快在敵方水兵未下水之前將他解決掉，至於其他經石橋進攻的部隊方面，因敵人會派一支槍兵守在前方，騎兵走得太快亦沒有用，結果還是要由步兵當前鋒，但因為敵方共有4名魔法使守在高台上，後方必須要以治療魔法作支援，否則多多也不夠死，而消滅敵方水兵後，右方的飛兵部隊則會成為攻擊這些魔法使的一大戰力。





當你將4支以上的敵方部隊消滅後，巴魯古便會和副官貝魯加在橋的下方出現，由於有這增援的存在，因此最好能在巴魯古出現前先佔據某些有利位置，反過來佈好陣式等他前來。

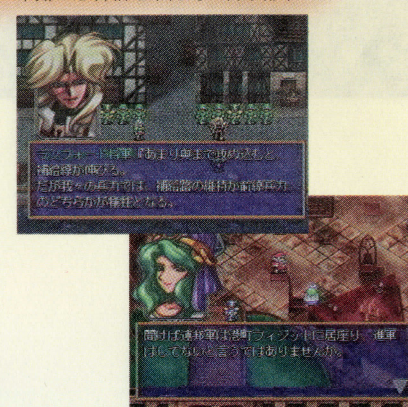
這一版共有兩處地點可獲得隱藏道具，其中一處可得到「MAIN GAUCHE」、「金 100P」、「魔法抵抗修正+2」、「炎冷地風雷聖精物耐性各+1」或「增速鞋」的其中之一，而另一處則可得到「炎耐性+2」、「雷耐性+2」、「精耐性+2」、「冷耐性+2」或「怪力神之棍」的其中之一。



AFTER BATTLE……

在卡干斯王國的港口鎮菲捷特（フィジット）內，拉霍特的部下正因為他佔領這裏半個月仍按兵不動感到奇怪，於是拉霍特便解釋以現有兵力只能維持補給線或前線兵力，這時艾美莉向拉霍特提到卡干斯的指揮官名叫韋拉，而似乎他是一早就已經認識這人的了……

在卡干斯王城內，就連王妃亦忍不住要求國王盡快下令出戰，她指出連邦軍據守在港口鎮會引起民眾暴動，只是卡干斯王並未因此動搖，但當她說其他貴族可能會因此而與連邦合作時，終於令卡干斯王急害怕地來而馬上召集部下。



部隊資料數值一覽

A　聯邦軍隊長　白銀騎士（騎兵）

LV 2	AT 27	DF 17	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 41	指揮 3
騎兵 × 3	LV 2	HP 10	AT 23+5	DF 13+2	MV 12	判斷 40	

B／C　聯邦軍指揮官　巫師（魔術師）

LV 1	AT 23	DF 18	HP 10	MP 10	MV 5	判斷 65	指揮 3
弓箭手 × 1	LV 1	HP 10	AT 17+4	DF 8+1	MV 8	判斷 40	

D　聯邦軍指揮官　近衛兵（步兵）

LV 1	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 51	指揮 3
長矛兵 × 3	LV 1	HP 10	AT 18+2	DF 18+4	MV 7	判斷 50	

E／F　聯邦軍指揮官　占卜師（魔術師）

LV 5	AT 22	DF 17	HP 10	MP 7	MV 5	判斷 65	指揮 2

G　聯邦軍指揮官　海賊（通常水兵）

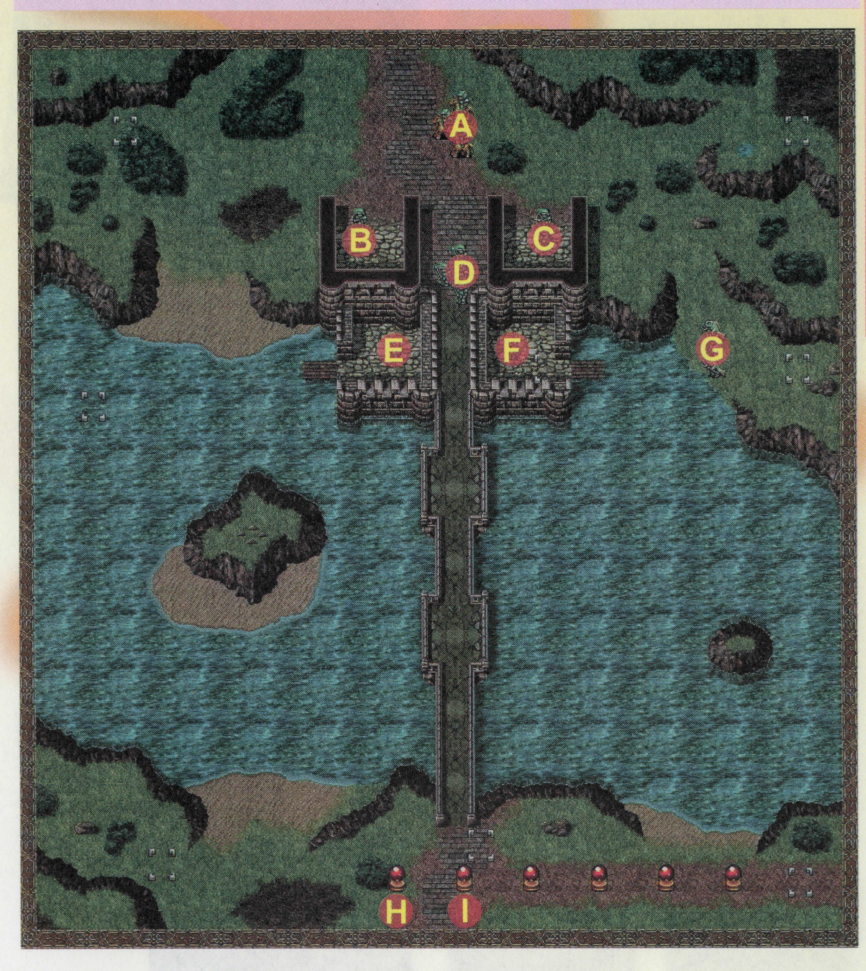
LV 5	AT 23	DF 19	HP 10	MP 1	MV 8	判斷 50	指揮 3
人魚 × 2	LV 5	HP 10	AT 22+3	DF 15+1	MV 8	判斷 50	

H　巴魯古將軍　將軍（步兵）

LV 1	AT 31	DF 24	HP 10	MP 3	MV 6	判斷 54	指揮 4
長矛兵 × 3	LV 1	HP 10	AT 18+6	DF 18+8	MV 7	判斷 52	

I　副官貝魯加　白銀騎士（騎兵）

LV 3	AT 27	DF 18	HP 10	MP 2	MV 12	判斷 41	指揮 3
騎兵 × 2	LV 3	HP 10	AT 23+5	DF 13+3	MV 12	判斷 40	



SCENARIO-7 太古之都

在馬拉烏斯河擊敗了巴魯古將軍率領的國境警備隊後，蘭狄斯等人按照當初的目的前往賴奧哈遺跡。

在高度繁榮中突然滅亡的古代魔法文明。

那繁華現在只剩下賴奧巴這樣的遺跡，但在那遺跡內，卻埋藏着各種魔法文明所發明出來的道具，瑪寧在旅行途中得知的鏡，大概也是其中之一吧。

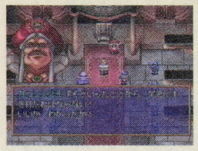
不過，卻有另一班向這遺跡寶藏打主意的人，比主角們更早入侵這裏了。

勝利條件
- ◆ 敵之全滅

敗北條件
- ◆ 主角之死亡
- ◆ 鏡被奪去後被逃到版邊

BEFORT BATTLE

在卡干斯王城的大殿內，幾位將軍在國王的緊急召集下趕到，但卡干斯王卻遲了近三小時才出現，這時他先將王妃說過的話當成是自己的見解般說了一遍，總之到最後總算肯下令出擊了。





在傑沙羅夫的房間內，他正在和邪神基特拉斯（ゲンドラシル）談話，似乎他們兩人正因為利害關係一致而在合作幹着某種事情，當他和邪神交談完畢後，他把兒子告魯卡叫來，要他和羅謝絲公主結婚，以便遲早可利用駙馬的身份取得政治上的實權，而告魯卡則希望父親能安排一次和羅謝絲公主見面的機會。

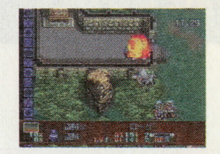
在前往賴奧哈遺跡的路上，大家都因為走了很遠路而顯得有點倦，這時你可選擇對妮露説「讓我揹着妳吧（俺がおぶってやるよ。）」、「忍耐點啊（我慢しろよ。）」、「不要這麼任性（わがまま言うんじゃない。）」或「我也很倦啊（俺だって疲れてるよ。）」（在下選了「不要這麼任性」）。

BATTLE

這一版的目的雖然只是要在傳意之鏡被帶出版邊前奪回，但因為敵人的其他部隊同時會搶奪圖版上的其他寶物，因此要想辦法阻止他們。較佳的方法，是以弓箭隊或魔法直接攻擊這些部隊的指揮官。

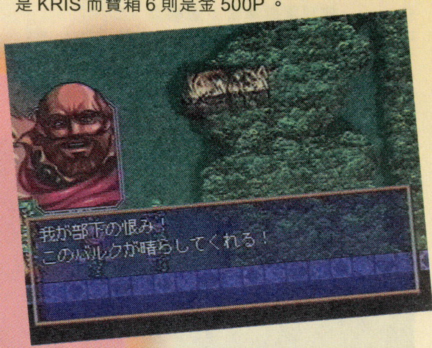
這一版的圖版上會首次出現史萊姆，牠們會在有部隊接近他們時發動攻勢（即使那是盜賊亦一樣），這種敵人的特點是防禦力很強，除非你所用的是僧侶系的部隊，否則是很難令牠們受傷的。





當你將所有盜賊全滅或是戰鬥進入第11回合時，巴魯古會和他的副官一起出現在這圖版下方，所以若這時有同伴在這附近的話是會很危險的，反而是各同伴若在這時都已完成了自己的任務後，便可以集中起來應付這兩人。

這一版的六個寶箱內各放着不同的寶物，寶箱1所放的是魔法比堅尼，寶箱2放着聖王之護符，寶箱3有古代之石，寶箱4傳意之鏡，寶箱5是KRIS而寶箱6則是金500P。



AFTER BATTLE……

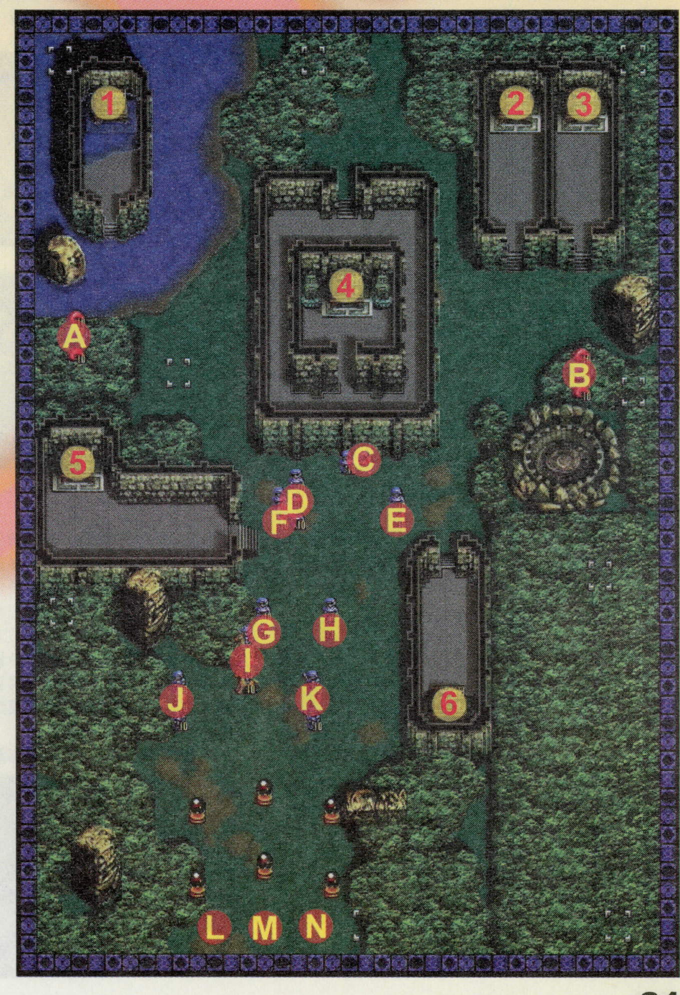
戰鬥結束後，由於蘭狄斯第一時間和其他人一起趕回，因此避免了和連邦的部隊發生戰鬥；傳意之鏡原來是由兩枚來構成的，而韋拉為了不令港口鎮受到戰爭影響，於是打算故意將行軍路線給連邦軍知道，讓他們另找地方決戰，而韋拉亦很希望主角們能以游擊隊的方式在這次戰爭中幫助他，這時你可回答「已經不想再幹了（もう嫌だ。）」、「沒辦法吧（仕方ありませんよ。）」或「沒所謂（別に構わない。）」（在下選了「沒所謂」），跟着韋拉便將其中一枚傳意之鏡交了給主角。

在港口鎮菲捷特內，艾美莉向拉霍特報告卡干斯軍正從奧斯安山脈向這鎮接近的消息，但拉霍特馬上就看出了這是韋拉故意留下活口讓他們知道此事的，他知道韋拉是不想破壞港口及傷及平民，才故意選一個較接近連邦邊境的地方作為戰場，最後拉霍特決定調動全軍，到奧斯安山脈和卡干斯軍決一高下。



部隊資料數值一覽

A／B	怪物			史萊姆王（史萊姆）			
LV 3	AT 20	DF 20	HP 10	MP 0	MV 6	判斷 40	指揮 2
史萊姆 × 2	LV 3	HP 10	AT 18+1	DF 20+1	MV 6	判斷 40	
C／E／F				盜賊 土匪（盜賊）			
LV 6	AT 22	DF 19	HP 10	MP 0	MV 4	判斷 71	指揮 2
乞丐 × 1	LV 6	HP 10	AT 19+1	DF 11+1	MV 4	判斷 71	
D	盜賊頭			暗殺者（盜賊）			
LV 1	AT 28	DF 22	HP 10	MP 0	MV 4	判斷 72	指揮 3
惡漢 × 2	LV 1	HP 10	AT 19+6	DF 14+5	MV 4	判斷 70	
G／H	盜賊			小偷（盜賊）			
LV 1	AT 23	DF 19	HP 10	MP 0	MV 4	判斷 71	指揮 3
惡漢 × 1	LV 1	HP 10	AT 19+2	DF 14+2	MV 4	判斷 70	
I	盜賊			白銀騎士（騎兵）			
LV 1	AT 26	DF 17	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 41	指揮 3
騎兵 × 2	LV 1	HP 10	AT 23+4	DF 13+2	MV 12	判斷 40	
J	盜賊			近衛兵（步兵）			
LV 1	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 51	指揮 3
兵士 × 2	LV 1	HP 10	AT 20+2	DF 14+4	MV 7	判斷 50	
K	盜賊			近衛兵（步兵）			
LV 1	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 51	指揮 3
長矛兵 × 2	LV 1	HP 10	AT 18+2	DF 18+4	MV 7	判斷 50	
L	副官貝魯加			白銀騎士（騎兵）			
LV 2	AT 27	DF 17	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 41	指揮 3
騎兵 × 2	LV 2	HP 10	AT 23+5	DF 13+2	MV 12	判斷 40	
M	巴魯古將軍			將軍（步兵）			
LV 2	AT 32	DF 25	HP 10	MP 4	MV 6	判斷 54	指揮 4
長矛兵 × 2	LV 2	HP 10	AT 18+6	DF 18+9	MV 7	判斷 52	
N	聯邦軍指揮官			巫師（魔術師）			
LV 2	AT 24	DF 18	HP 10	MP 11	MV 5	判斷 65	指揮 3
弓箭手 × 2	LV 2	HP 10	AT 17+4	DF 8+2	MV 8	判斷 40	



SCENARIO-8 亞魯丹、為了名譽

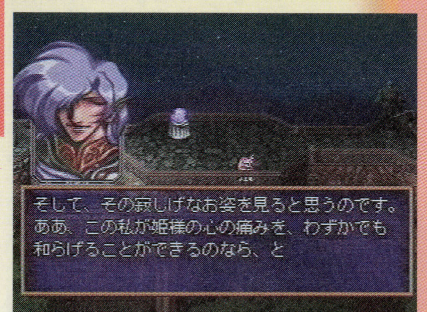
亞魯丹與卡干斯軍之戰落敗後，被降格成為拉霍特的部下；為了羅謝絲公主以及為了挽回自己失去了的名譽，他自願擔當危險的偵察任務，但急於爭取功績的他，受到了蘭狄斯們的部隊的伏擊。

亞魯丹賭上名譽的一戰現在開始了。

勝利條件
◆擊敗亞魯丹
敗北條件
◆主角之死亡

BEFORT BATTLE

在連邦的王城內，羅謝絲公主因擔心國王及亞魯丹而在舞會中途跑了去露台看星，這時告魯卡來到，以花言巧語令她覺得他是個不錯的人。而在奧斯安山脈的附近，亞魯丹由於想早日挽回聲譽，要求拉霍特讓他加入先頭部隊；拉霍特於是將他編進艾美莉的部隊之中，跟着亞魯丹問及艾美莉的出身，當得知她不是貴族時顯得很難以接受，但艾美莉意志堅定，總算令亞魯丹願意由她指揮。



在韋拉的部隊那邊，他亦收到敵人正分為兩隊向他們夾擊的報告，於是他打算正面迎戰拉霍特的主隊，再由主角們率領一支小隊打擊敵方左翼的先頭部隊，以便令後繼的部隊為提高警覺而減低行軍速度，韋拉知道主角明白他的想法後，便交了一枚傳意之鏡給他出發了。



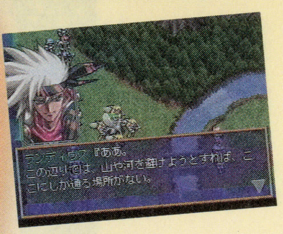
BATTLE

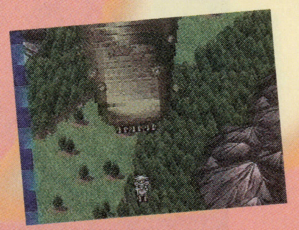
戰鬥開始時，安祖莉娜說不一定要將敵人全滅也可，這時你可選擇和「絲法蓮露（シェルファニール）」、「安祖莉娜（アンジェリナ）」、「妮露（レイチェル）」或「其他的人（この他の人）」打個招呼（在下選了安祖莉娜）。

這一戰亞魯丹會將部隊分為兩隊，從南方及西方向你進攻，但因為從西面前來的部隊其實是沒有槍兵的，所以騎兵在這邊的戰場會發揮很大的戰力，而若能再加派一支槍兵隊就絕對足以應付的了。

亞魯丹和幾支親衛部隊會在戰鬥開始了數回合之後開始行動，這支部隊最需要留意的是那位會使用龍捲風的魔法使，因為對一些已受傷的部隊來說，是很可能直接被這一擊幹掉的。

這一版只有一處可找到隱藏道具，而可取得的道具則是「雷神力帶」或「古代之石」。

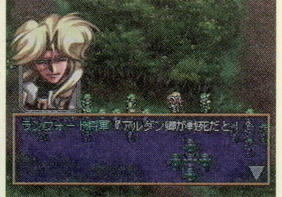




AFTER BATTLE……

主角們在激戰之下，終於將亞魯丹打敗了，但他們繼續留在原地等了半日後，仍是不見其他後繼部隊的踪影，於是主角便以傳話之鏡將這事報告給韋拉知道，這時韋拉那邊的部隊正成功佔領了山丘，當他得知不見敵方左翼的主隊後，馬上便看出拉霍特其實是以先頭部隊引開他們的注意力，真正的主力部隊這時正向着卡干斯王城出發，韋拉只好命茜妮娜全速趕回王城，並拜托主角們代為守護卡干斯王。

拉霍特在得知艾美莉的陽動作戰成功了的同時，亦傳來了亞魯丹的死訊，於是他命人將這消息帶回首都，並正式下令發動總攻擊。



部隊資料數值一覽

A/B/I/J 聯邦軍指揮官　白銀騎士（騎兵）

LV 2	AT 27	DF 17	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 41	指揮 3
騎兵×3	LV 2	HP 10	AT 23+5	DF 13+2	MV 12	判斷 40	

C 聯邦軍指揮官　近衛兵（步兵）

LV 2	AT 24	DF 20	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 51	指揮 3
兵士×3	LV 2	HP 10	AT 20+2	DF 14+4	MV 7	判斷 50	

D 聯邦軍指揮官　白銀騎士（騎兵）

LV 7	AT 30	DF 20	HP 10	MP 2	MV 12	判斷 41	指揮 3
騎兵×3	LV 7	HP 10	AT 23+8	DF 13+3	MV 12	判斷 40	

E 亞魯丹隊長　將軍（步兵）

LV 4	AT 28	DF 25	HP 10	MP 5	MV 6	判斷 52	指揮 4
長矛兵×4	LV 4	HP 10	AT 18+5	DF 18+7	MV 7	判斷 49	

F 聯邦軍指揮官　飛鷹君主（飛兵）

LV 6	AT 28	DF 16	HP 10	MP 3	MV 9	判斷 47	指揮 3
鷹馬獸×3	LV 6	HP 10	AT 20+7	DF 13+4	MV 11	判斷 46	

G 聯邦軍指揮官　魔法使（魔術師）

LV 1	AT 28	DF 20	HP 10	MP 21	MV 5	判斷 66	指揮 4
弓箭手×2	LV 1	HP 10	AT 17+8	DF 8+4	MV 8	判斷 40	

H 聯邦軍指揮官　近衛兵（步兵）

LV 2	AT 24	DF 20	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 51	指揮 3
長矛兵×3	LV 2	HP 10	AT 18+2	DF 18+4	MV 7	判斷 50	



SCENARIO-9 卡干斯城攻防戰

蘭狄斯等人在韋拉發覺到亞魯丹的偵察部隊是陽動部隊後，馬上便照他的指示趕回王城防衛，但艾美莉亦已在這時攻至城門前了，到底能否成功守住這座城呢……

勝利條件

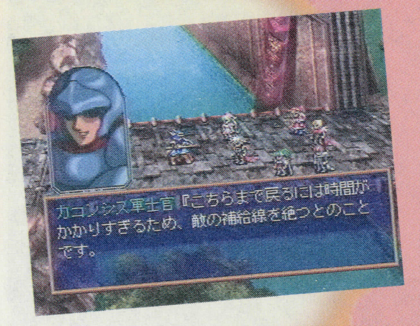
◆擊敗艾美莉

敗北條件

◆主角之死亡

BEFORT BATTLE

主角們總算能在連邦軍到達之前趕回卡干斯城，但卻遲遲沒有看見茜妮娜的踪影，只看到一名她的部下，原來茜妮娜因感到即使趕回亦要花太多時間，於是便索性在沿途切斷敵人的補給線，將守護王城的任務交給主角及公主們；既已知道不會有援軍，主角們只好盡快開始布陣了。



在連邦的王城內，古尼奧力大王的病已經愈來愈嚴重，他死之前的最後一個心願，似乎是想看到女兒羅謝絲穿起婚紗的樣子，但這時士兵卻剛好傳來亞魯丹戰死沙場的消息，這不但令羅謝絲傷心欲絕，亦同時令古尼奧力大王的病況進一步加劇……

另一方面，巴魯古的副官貝魯加亦將亞魯丹戰死的消息報告給巴魯古知道，這時巴魯古談起拉霍特竟然懂得以封鎖港口的方法向卡干斯施壓，加上部下都說拉霍特的部隊很有紀律，令他開始對這位大貴族有所改觀。



BATTLE

這一版雖然名義上是守城戰，但所守的其實是一座不太堅固的王城，因為敵人可從四方八面飛進來，所以這算得上是遊戲初期較難玩的一版。

在進攻方面，艾美莉最初是不會行動的，她會先派騎兵從正門攻入，另外飛兵則從主橋兩旁及左方攻入；在布陣上，槍兵當然應設在城門前方，另外弓兵或魔法使亦最好能設在兩旁的露台，當戰鬥開始後，不妨先用攻擊魔法或封術魔法對付敵方第一陣的魔法使，免除了魔法方面的損傷，接着可用槍兵迎戰敵方的騎兵，但差不多同一時候，對方的飛兵會開前攻進來，由於牠們的移動途徑有時會在牆壁上，這時就只有魔法、弓箭或飛兵才能截停他們，否則很容易會被他們幹掉卡干斯王的。

這版最難對付的敵人相信也要算是艾美莉，不過她只會在「連邦1~5」全滅或是「連邦11~12」被全滅後的約3個回合後才會開始攻勢的，所以大家可在某程度上對她開始行動的時間作出調整。

這版基本上有兩處地方可取得隱藏道具，一處可獲得「聖王之護符」、「聖耐性 +10」、「絲法蓮露關係值+1」、「安祖莉娜關係值+1」、「妮露關係值 +1」或「茜莉娜關係值 +1」的其中之一，而另一處則可取得「冕」、「魔法修正 +1」或「聖耐性 +10」的其中之一，不過這兩處地方中，你是只能選其中一處去取得道具的。



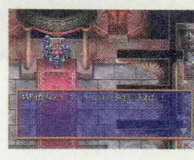


AFTER BATTLE……

由於茜莉娜截斷了敵人的補給線，主角們總算將敵人擊退了，安祖莉娜覺得應把握這機會進行追擊，於是主角便馬上以傳意之鏡通知韋拉這事，這時卡干斯王為了答謝各人守城的功勞，於是便送了100P 給主角……大家看見這筆「巨額」奬金實在無話好說……

另一方面，雖然拉霍特亦想不到卡干斯城仍有如此的防衛能力，但他亦早已計算了這種可能性，並打算會合艾美莉餘下的兵力向卡干斯軍作出夾擊，可是這時卻突然傳來了一個壞消息——李雲斯元帥的兒子亞歷士集合了對元帥之死感到不滿的貴族，相信很快便會發生政變，拉霍特只好將指揮權交給部下，希望借助夾擊的優勢擊敗卡干斯軍，而自己則盡力阻止這次政變的發生。

在傑沙羅夫那邊，他眼見古尼奧力大王的病況一日比一日嚴重，但又未能向王子霍尼狄裝上魔眼，於是便問兒子和羅謝絲公主發展得如何，而告魯卡則覺得還要再花一些時間才可……





部隊資料數值一覽

A／B　聯邦軍指揮官　龍騎士（飛兵）

LV 1	AT 31	DF 19	HP 10	MP 4	MV 10	判斷 49	指揮 4
鷹馬獸×2	LV 1	HP 10	AT 20+9	DF 13+5	MV 11	判斷 46	

C／J　聯邦軍指揮官　飛鷹騎士（飛兵）

LV 6	AT 24	DF 15	HP 10	MP 1	MV 9	判斷 46	指揮 3
鷹馬獸×3	LV 6	HP 10	AT 20+3	DF 13+1	MV 11	判斷 46	

D　聯邦軍指揮官　戰士（步兵）

LV 6	AT 22	DF 19	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 50	指揮 3
長矛兵×2	LV 6	HP 10	AT 18+1	DF 18+3	MV 7	判斷 50	

E／F　聯邦軍指揮官　騎士（騎兵）

LV 6	AT 25	DF 16	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 40	指揮 3
騎兵×2	LV 6	HP 10	AT 23+3	DF 13+1	MV 12	判斷 40	

G　聯邦軍指揮官　巫師（魔術師）

LV 4	AT 25	DF 19	HP 10	MP 14	MV 5	判斷 65	指揮 3
弓箭手×1	LV 4	HP 10	AT 17+5	DF 8+2	MV 8	判斷 40	

H　聯邦軍指揮官　戰士（步兵）

LV 6	AT 22	DF 19	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 50	指揮 3
長矛兵×2	LV 6	HP 10	AT 18+1	DF 18+3	MV 7	判斷 50	

I　副官艾美莉　勇氣騎士（騎兵）

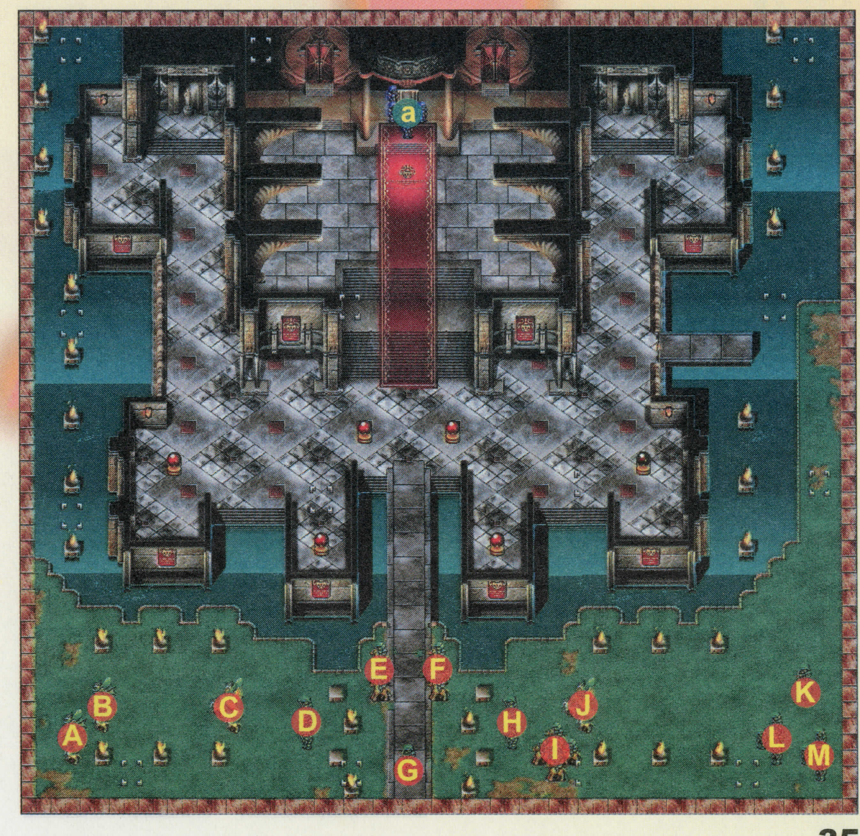
LV 5	AT 39	DF 26	HP 10	MP 4	MV 11	判斷 42	指揮 4
槍騎兵×4	LV 5	HP 10	AT 17+13	DF 18+6	MV 6	判斷 69	

K　聯邦軍指揮官　魔法使（魔術師）

LV 1	AT 28	DF 20	HP 10	MP 21	MV 5	判斷 66	指揮 4
弓箭手×1	LV 1	HP 10	AT 17+8	DF 8+4	MV 8	判斷 40	

L／M　聯邦軍指揮官　格鬥王（步兵）

LV 1	AT 28	DF 24	HP 10	MP 3	MV 7	判斷 52	指揮 4
步兵×3	LV 1	HP 10	AT 16+6	DF 17+8	MV 4	判斷 74	



SCENARIO-10 山賊之谷・嵐之夜襲

攻略卡干斯城失敗後的艾美莉，開始為了和拉霍特率領的主隊會合而移動，當她來到伊高拉斯溪谷時，突然發生了大風暴，而蘭狄斯等人便嘗試在這風暴之中利用地利進行夜襲。

勝利條件
◆ 在 20 回合以內擊敗艾美莉
敗北條件
◆ 主角之死亡
◆超過限制回合數

BEFORT BATTLE

自從亞魯丹戰死的消息傳至連邦後，告魯卡經常也去找羅謝絲公主，雖然霍尼狄王子覺得他是另有企圖，但羅謝絲卻開始愈來愈覺得他有紳士風度。

在卡干斯軍與連邦軍交戰的戰場上，韋拉開始發覺連邦的指揮系統比之前混亂了不少，這時茜妮娜已回到本陣，並告訴韋拉主角們才是守城的真正功臣，這時主角以傳意之鏡將追擊艾美莉的事通知韋拉，但他亦害怕會因兵數不足而反被人夾擊，韋拉在問過了安祖莉娜現時敵人的位置後，想起在那附近的山谷有一個現在已被廢棄了的小城砦，加上他見天氣開始變壞，因此便估計敵人今晚會在那處渡宿，而由於那山谷的路非常狹長，即使敵軍受到攻擊亦不能馬上派來援軍，因此希望以主角少數而精鋭的部隊將敵方主隊擊敗，免除被夾擊的可能。







BATTLE

由於這一戰是從上下兩方向敵人作出夾擊，因此在初期布陣時同樣要注意兩個小隊的戰力平衡，而整體上由於敵人只有很少騎兵，因此各位可考慮在這一戰不購入槍兵，只靠騎兵或遠程武器來對付他們。

戰鬥正式開始前，兩位公主會談起從前她們兩人來到這附近採摘野菜時，也會使用那空城砦來休息的，當主角聽到摘野菜這句話後，可以選擇說「真懷念呢（なつかしいな。）」、「若然沒有發生戰爭的話……（戦争さえ起こらなければ‥‥。）」、「很想一試妳所弄的餸呢（君の手料理が食べたいな。）」或「沒有人問妳這種事啊（誰もそんなこと聞いていないよ。）」(在下選了「若然沒有～」)，由於這一版設定了限制回合數目，各人應盡早解決附近的敵人，跟着花少許時間回復傭兵的傷，以對付城砦的防線。

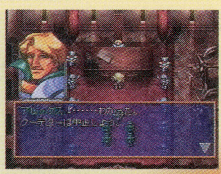




城砦下方共有兩名雇用弓箭手的魔法使看守，由於前往城砦的路很窄，集中在一起的部隊很容易成為她們區域性魔法的犧牲品，因此最好能使用封魔的呪文先發制人，然後再以飛兵或弓兵直接幹掉這兩名指揮官算了，至於剩下來的艾美莉就只能用一個「強」字來形容，總之就是最好能先替發動攻擊的部隊用齊攻擊及防禦的輔助呪文。

AFTER BATTLE……

艾美莉的部隊結果在主角的突襲下傷亡慘重，她問過了主角的名字後便再度逃脫了；至於趕回連邦的拉霍特及時找回了李雲斯的兒子亞歷士，由於不希望連累無辜的人為這一戰而死，亞歷士終於答應中止政變，他將替李雲斯尋回清白的重任交托給拉霍特後便在他面前自盡了。

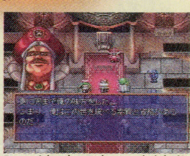


正當拉霍特打算回去先解決和卡干斯的戰事時，負傷的艾美莉正帶着殘餘的部隊逃回連邦，拉霍特先叫軍醫帶她前往治療，而由於兵數已所剩無幾，拉霍特亦只有決定撤軍。

主角們回到卡干斯王國後，卡干斯王已被連續兩次的勝利充昏了頭腦，他甚至認為自己有着治理天下的資質；這時韋拉提出想將主角們收錄為正規軍，卻被卡干斯王所反對，他只肯從自己的「零用錢」中，再送了 110P 給主角……

由於拉霍特是因為要制止政變才間接導致戰敗的，傑沙羅夫亦不便作出懲罰，而為了預防卡干斯王國向他們反攻，他這次找了告魯卡及巴魯古分水陸兩路進行另一次攻勢。





在連邦宰相的辦公室內，這時正有一名神秘的魔術師，似乎艾美莉所遇上的暴風就是由他引起的，當他知道傑沙羅夫打算再派兵攻擊卡干斯後，他便答應前往對付海路上的敵船隊，因為他的目標是要打擊傑沙羅夫……





部隊資料數值一覽

A　副官艾美莉　勇氣騎士（騎兵）

LV 6	AT 40	DF 26	HP 10	MP 4	MV 11	判斷 42	指揮 6
槍騎兵 × 3	LV 6	HP 10	AT 17+13	DF 19+7	MV 6	判斷 69	

B　聯邦軍指揮官　將軍（步兵）

LV 1	AT 28	DF 24	HP 10	MP 3	MV 6	判斷 52	指揮 4
長矛兵 × 3	LV 1	HP 10	AT 18+6	DF 18+8	MV 7	判斷 50	

C　聯邦軍指揮官　魔法使（魔術師）

LV 2	AT 29	DF 20	HP 10	MP 23	MV 5	判斷 66	指揮 4
弓箭手 × 2	LV 2	HP 10	AT 17+9	DF 8+4	MV 8	判斷 40	

D　聯邦軍指揮官　巫師（魔術師）

LV 5	AT 25	DF 19	HP 10	MP 15	MV 5	判斷 65	指揮 3
弓箭手 × 2	LV 5	HP 10	AT 17+6	DF 8+3	MV 8	判斷 40	

E／F　聯邦軍指揮官　戰士（步兵）

LV 7	AT 22	DF 19	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 50	指揮 3
兵士 × 2	LV 7	HP 10	AT 20+1	DF 14+3	MV 7	判斷 50	

G　聯邦軍指揮官　勇氣騎士（騎兵）

LV 1	AT 32	DF 21	HP 10	MP 3	MV 12	判斷 42	指揮 4
騎兵 × 3	LV 1	HP 10	AT 23+10	DF 13+4	MV 12	判斷 40	

H　聯邦軍指揮官　飛鷹君主（飛兵）

LV 7	AT 29	DF 16	HP 10	MP 3	MV 9	判斷 47	指揮 3
鷹馬獸 × 3	LV 7	HP 10	AT 20+7	DF 13+4	MV 11	判斷 46	

I／J　聯邦軍指揮官　戰士（步兵）

LV 7	AT 22	DF 19	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 50	指揮 3
兵士 × 2	LV 7	HP 10	AT 20+1	DF 14+3	MV 7	判斷 50	



SCENARIO-11 卡干斯灣之攻防

告魯卡將軍的旗艦受到了風暴的損傷後，和其他僚艦失散而來到了卡干斯灣，主角們於是以此孤立了的旗艦為目標，乘着卡干斯海軍的軍船急速地接近。

卡干斯灣攻防戰，現在要揭開序幕了。

勝利條件
◆ 擊敗告魯卡
敗北條件
◆主角之死亡

BEFORE BATTLE

在連邦那邊，拉霍特正開始受到傑沙羅夫派來的衛兵監視，而艾美莉對李雲斯元帥一事的調查亦不太順利，雖然那軍印的確是來自卡干斯國的，但卻沒有證據顯示傑沙羅夫有和卡干斯軍部接觸，只是她留意到傑沙羅夫有時會獨自一人留在房間內，似乎是有着一些連自己兒子亦不能知道的秘密，但因為不可能隨便到他的房間調查，所以兩人暫時只好等待機會。



在卡干斯灣的懸崖上，那位神秘的魔術師發現了連邦船隊的行踪後，果然成功以魔力喚來了一場大風暴，這時韋拉則忙於游説卡干斯王組織船隊對抗連邦，但卡干斯王就因為不想花錢而遲遲不肯作出決定，這時士兵傳來連邦船隊遭風暴重創的消息，於是卡干斯王便命韋拉以手上的兩艘船前往消滅餘下的敵人，不過韋拉亦想到連邦不可能單從水路進攻，於是在命主角出擊之餘，自己亦和茜妮娜準備迎戰來自陸路的敵人。

在那場人為的大風暴後，告魯卡的旗艦總算已修理妥當，但因船員傷亡慘重，航行速度已大幅下降，這時士兵發現卡干斯的船影，他知道最差的事態出現了。



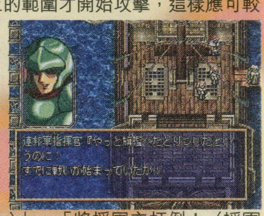
當主角們出發後，韋拉不知甚麼原因在拜托城內的女官做一點事情，卻剛巧被茜妮娜碰見，茜妮娜看見後覺得非常嫉妬，只是韋拉似乎並未察覺到這一點……



BATTLE

這一版的戰場基本上就只有兩艘戰船的部份，因為其餘地方就只有飛兵或水兵才可以通過的，而在設定初期兵力方面，基於敵人放了兩支槍兵隊在木板的前方，總不可能以騎兵當第一陣去送死，步兵在這裏會是較適合的兵種，但因為敵方的遠程攻擊火力很大，因此必須經常要有魔法使守在第二線替前方治療才可。

當到了第7回合或是在你全滅了連邦2~連邦3的敵部隊後，敵方會有兩支增援部隊從畫面左方出現，因這兩支水兵部隊在水上戰時會獲得額外的防禦力，因此當他們出現後並不用急於迎擊，大可等他們移動到船上的範圍才開始攻擊，這樣應可較易解決他們的。



另一方面，當敵方的援軍出現時，安祖莉娜是會問你怎辦好的，這時你可選擇回答「目標是告魯卡！（狙いはクルーガーだ！）」、「將援軍亦打倒！（援軍も倒す！）」或「引他們到船上決勝負！（船上に引きつけて、勝負だ！）」（在下選了「引他們～」），至於這版可取得的隱藏道具則有「金200P」、「天女之羽衣」或「水晶棒」。

AFTER BATTLE……

由於主角們打敗了告魯卡，負責陸路的韋拉不用擔心受到包圍的可能而能專心和巴魯古一戰，加上是有備而戰，總算亦在陸上的戰鬥佔了上風。至於宰相方面亦已得知告魯卡的部隊被風暴重創的消息，但他仍未發覺那神秘魔法使的不尋常……



部隊資料數值一覽

A／I　聯邦軍指揮官　艦長（通常水兵）

LV 1	AT 24	DF 20	HP 10	MP 1	MV 8	判斷 51	指揮 3
人魚 × 2	LV 1	HP 10	AT 22+5	DF 15+2	MV 8	判斷 50	

B　聯邦軍指揮官　飛鷹君主（飛兵）

LV 1	AT 25	DF 15	HP 10	MP 1	MV 9	判斷 47	指揮 3
鷹馬獸 × 2	LV 1	HP 10	AT 20+4	DF 13+2	MV 11	判斷 46	

C　聯邦軍指揮官　占卜師（魔術師）

LV 10	AT 23	DF 18	HP 10	MP 10	MV 5	判斷 65	指揮 2
弓箭手 × 2	LV 10	HP 10	AT 17+4	DF 8+1	MV 8	判斷 40	

D／F　聯邦軍指揮官　近衛兵（步兵）

LV 3	AT 24	DF 21	HP 10	MP 2	MV 7	判斷 51	指揮 3
長矛兵 × 4	LV 3	HP 10	AT 18+3	DF 18+5	MV 7	判斷 50	

E　告魯卡將軍　召喚使（召喚術師）

LV 5	AT 31	DF 25	HP 10	MP 32	MV 5	判斷 66	指揮 3
槍騎兵 × 4	LV 5	HP 10	AT 17+8	DF 19+6	MV 6	判斷 70	

G　聯邦軍指揮官　牧師（僧侶）

LV 3	AT 23	DF 20	HP 10	MP 11	MV 5	判斷 64	指揮 2
十字軍 × 2	LV 3	HP 10	AT 23+2	DF 16+5	MV 7	判斷 50	

H　聯邦軍指揮官　飛鷹君主（飛兵）

LV 1	AT 25	DF 15	HP 10	MP 1	MV 9	判斷 47	指揮 3
半鵬鳥 × 2	LV 1	HP 10	AT 18+4	DF 10+2	MV 11	判斷 60	



SCENARIO-12 大追擊戰

由於告魯卡將軍的戰敗，巴魯古將軍沒法再取得補給物資，雖然他已在損害擴大之前開始撤退，但因為被韋拉率領的卡干斯軍包圍，戰力正被逐步削弱，在一輪追逐之後，蘭狄斯等人再次出現在巴魯古面前，逃走中的巴魯古及追擊中的蘭狄斯。在攻守的立場對調下，戰鬥再度展開了……

勝利條件
◆ 敵之全滅
敗北條件
◆主角之死亡

BEFORE BATTLE

在拉霍特的辦公室內，艾美莉正向他報告告魯卡及巴魯古的戰敗，雖然明知巴魯古可能會在撤退時遇上危險，但因為知道巴魯古是出了名討厭貴族，令他沒法子下定決心，至於艾美莉則叫他不應為這種事而執着……

在卡干斯的港口鎮菲捷特內，主角正通知其他同伴下一步要加入對巴魯古將軍的包圍戰中，更希望主角們能直接和巴魯古交戰，瑪寧對於這位已經勝過兩次的對手似乎已不放在眼內，但安祖莉娜則提出不應大意，這時你可選答「的確是不能大意的（確かに油断は禁物だな。）」、「但這是事實呢（だけど、事実だからね。）」或「下次也會輕易取勝的（まぁ、次も楽勝だよ。）」（在下選了「的確是～」），而在其他人都去了準備出發時，安祖莉娜突然問主角10年前是否曾在比確斯森林（ビコースの森）迷路，當你選答「為何會知道這個的？（どうしてそれを？）」之後，兩人便會記起原來在 10 年前已有一面之緣……

當時，在森林裏迷路了的主角遇上了同樣因迷路而在哭的的安祖莉娜，這時你可選擇説「不是有我在這兒嗎！（僕がいるじゃないか！）」、「再哭就不救妳的了！（あんまり泣いてると、助けてあげないぞ！）」或「一起找尋出口吧（いっしょに出口を探そうよ。）」（在下選了「一起找尋～」），跟着只要你選擇「往西面走！（西に行くぞ！）」，便可馬上成功走出森林，這時安祖莉娜找回媽媽卡干斯王妃，而主角亦因找回義父而回去，安祖莉娜亦未有機會向主角説聲多謝，只是在地上發現了一條頸鍊，雖然她之後一直也將這頸鍊帶在身上，但這時卻故意説沒有帶着，因為這頸鍊對她來説是很重要的回憶……



BATTLE

這一版的最大目標是同時將巴魯古、艾美莉及拉霍特三人打敗，但就必須要有周詳的準備才可。由於初期貝魯加（騎兵）會帶同槍兵、步兵各一隊向你進攻，雖然最理想是同樣派出三隊來應戰，但因為可操作的部隊數有限，所以還是只靠兩隊來完成這任務好了。

當戰鬥發展到第 9 回合、巴魯古被擊敗、巴魯古本人受到攻擊、巴魯古的傭兵受到攻擊的 3 回合後、連邦1或2的指揮官受到攻擊的3回合後或是連邦 2~3 被全滅的 3 回合後，艾美莉的部隊便會從地圖的右上方登場，另一方面，若是到了第12回合、艾美莉被擊敗、巴魯古的傭兵受到攻擊的6回合後、連邦1或2的指揮官受到攻擊的6回合後或是連邦 2~3 被全滅的 6 回合後，拉霍特的援軍便會出現，他的實力比現時的主角高很多，而若是你能在巴魯古逃掉前幹掉他的話，拉霍特是會自動撤退的，但若是巴魯古已成功逃掉的話，拉霍特亦會退向版邊然後撤退。所以最理想的順序是先打倒艾美莉，然後是拉霍特，最後才將巴魯古幹掉。

除此之外，第 9 回合時，韋拉會和茜妮娜將軍從圖版左下方登場前來支援主角，這次是韋拉首次在戰場上與拉霍特相遇，原來兩人是連邦士官學校的同學，雖然拉霍特是很想和韋拉聚舊，可惜兩人現時的身份是對立的，不過説真一句，實際上可以幫得上忙的就只有茜妮娜一人而已。



這版有兩處可取得隱藏道具的地方，一處可取得「大地之鎧」或「古代之石」，而另一處則可得到「MV+1」或「MV 修正 +1」。

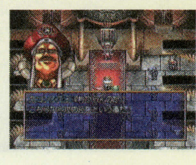
AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，安祖莉娜問為何劍術完全不行的韋拉能考入拉霍特所就讀的士官學校，原來他在考入學試的時候，雖然劍術的成積是全級最差，但筆記方面就有及得上拉霍特的成績，結果最後以候補生的資格成功入學……

當巴魯古及拉霍特逃出包圍網後，拉霍特提到其實是艾美莉令他前來相救，這令巴魯古想起卡干斯王國的主角，並懷疑他就是艾美莉失散多年的弟弟，其實拉霍特也是第一次聽到有關艾美莉身世的事，當他聽到艾美莉是因洪水而失去家園時，幾乎就已經可以肯定主角是她的弟弟，於是兩人便約定不讓他們兩姊弟在戰場上交手。

回到卡干斯國後，卡干斯王見再次獲勝，竟然想反過來進攻連邦，主角等人當然知道這是不可能的事，但原來卡干斯王最近請了一名叫艾華（アイヴァー）的自稱天才軍師，在他的花言巧語下，卡干斯王決定出兵了。

在連邦首都那邊，傑沙羅夫捉到了宰相的密使，正當他想將宰相像李雲斯那樣幹掉時，他身邊一名叫積茜嘉（ジェシカ）的女魔法使卻加以阻止，認為這樣做只會加劇人們對他的反感，總算令傑沙羅夫打消了處刑的念頭，只將兩人判以流刑之罪。





部隊資料數值一覽

A	巴魯古將軍		將軍（步兵）				
LV 8	AT 40	DF 31	HP 10	MP 8	MV 5	判斷 54	指揮 4
長槍兵×2	LV 8	HP 10	AT 24+8	DF 23+11	MV 7	判斷 57	
B	聯邦軍指揮官		格鬥王（步兵）				
LV 1	AT 28	DF 24	HP 10	MP 3	MV 7	判斷 52	指揮 4
步兵×4	LV 1	HP 10	AT 16+6	DF 17+8	MV 4	判斷 74	
C	聯邦軍指揮官		將軍（步兵）				
LV 1	AT 28	DF 24	HP 10	MP 3	MV 6	判斷 52	指揮 4
長矛兵×4	LV 1	HP 10	AT 18+6	DF 18+8	MV 7	判斷 50	
D	聯邦軍指揮官		格鬥王（步兵）				
LV 1	AT 28	DF 24	HP 10	MP 3	MV 7	判斷 52	指揮 4
步兵×3	LV 1	HP 10	AT 16+6	DF 17+8	MV 4	判斷 74	
E	聯邦軍指揮官		近衛兵（步兵）				
LV 5	AT 25	DF 22	HP 10	MP 2	MV 7	判斷 51	指揮 3
長矛兵×3	LV 5	HP 10	AT 18+4	DF 18+6	MV 7	判斷 50	
F	聯邦軍指揮官		勇氣騎士（騎兵）				
LV 1	AT 32	DF 21	HP 10	MP 3	MV 12	判斷 42	指揮 4
槍騎兵×3	LV 1	HP 10	AT 17+10	DF 18+4	MV 6	判斷 69	
G	聯邦軍指揮官		勇氣騎士（騎兵）				
LV 3	AT 38	DF 24	HP 10	MP 4	MV 12	判斷 42	指揮 6
槍騎兵×3	LV 3	HP 10	AT 17+11	DF 19+6	MV 6	判斷 69	
H	聯邦軍指揮官		近衛兵（步兵）				
LV 5	AT 25	DF 22	HP 10	MP 2	MV 7	判斷 51	指揮 3
兵士×3	LV 5	HP 10	AT 20+4	DF 14+6	MV 7	判斷 50	
I	副官艾美莉		勇氣騎士（騎兵）				
LV 7	AT 41	DF 27	HP 10	MP 4	MV 11	判斷 42	指揮 4
重裝槍騎兵×3	LV 7	HP 10	AT 22+13	DF 21+7	MV 9	判斷 60	
J	聯邦軍指揮官		龍騎士（飛兵）				
LV 5	AT 33	DF 19	HP 10	MP 6	MV 10	判斷 49	指揮 4
飛天弓箭手×3	LV 5	HP 10	AT 16+11	DF 5+6	MV 10	判斷 48	
K	拉霍特將軍		騎士之王（騎兵）				
LV 8	AT 52	DF 35	HP 10	MP 8	MV 13	判斷 48	指揮 4
重裝槍騎兵×2	LV 8	HP 10	AT 22+20	DF 21+10	MV 10	判斷 68	



SCENARIO-13 安比利溪谷之戰

卡干斯王國開始對連邦王國的無謀遠征了。在作為先遣部隊的蘭狄斯他們面前，出現了告魯卡將軍。

只要不能突破這裏，對連邦的侵略便會失敗。

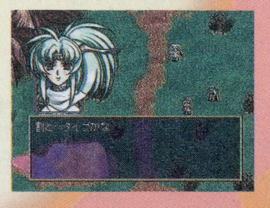
聖告羅尼山脈的難關，安比利溪谷的戰鬥，現在要開始了。

勝利條件
◆ 敵之全滅
敗北條件
◆ 主角之死亡
◆不能在 20 回合內擊敗告魯卡

BEFORE BATTLE

在前往連邦的山谷中，隊中的幾位女孩子談起對將要展開的那場戰爭的看法，當妮露說到是因為蘭狄斯在戰鬥才一起參戰時，安祖莉娜問她是否很喜歡蘭狄斯，跟着則輪到妮露問兩名公主對蘭狄斯的感覺，各位可從她們所說的話得知那位女孩是對你較有好感的；接着主角們亦來到山谷，這次主角們會成為先頭部隊，布路朗負責第二陣，而卡干斯王及韋拉提督則在更後的位置，這時你可選擇對同伴說「小心啊、絲法蓮露（気をつけて、シェルファニール。）」、「靠妳的了、安祖莉娜（頼りにしてるよ、アンジェリナ。）」或「不用害怕的、妮露（怖くないかい、レイチェル。）」（在下選了「靠妳的～」）。

在連邦首都那邊，古尼奧力大王再次向羅謝絲提到她的結婚問題，雖然亞魯丹已死，宰相的兒子亦被充軍，但羅謝絲卻似乎已認定了另一人可成為她的丈夫……



BATTLE

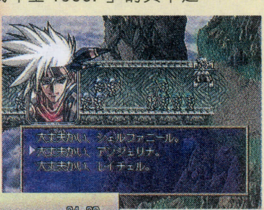
戰鬥開始前，烈崎會因為看到將要經過的高橋而顯得有點害怕，但當妮露取笑他的時候，烈崎卻說這種舊橋隨時也有倒塌的可能，這時你可選擇說「對啊、烈崎（そうだぞ、リッキー。）」或「難道妮露也害怕嗎？（ひょっとして、レイチェルも怖い？）」（在下選了「對啊、烈崎」），跟着當發現前面的路已被敵人阻擋了的時候，則可選擇說「被人那樣說怎可默不作聲的！（ああまで言われて黙っていられるか！）」、「暫且後退吧（ここは一度、退こう。）」或「讓你看看我們的力量吧！（俺たちの力を見せてやるさ！）」（在下選了「讓你看看～」），跟着戰鬥便會正式開始。

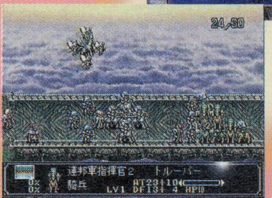


這一版的主要戰場是圖版中央的大橋，但因為敵人是在等你攻過去的，所以他們布下了不少遠程兵種及魔法使，若正面衝過去硬碰的話是沒有甚麼勝算的，所以這裏應先以飛兵將圖版右上方的飛兵引出來，解決他們後便輪到引他們的騎兵到你槍兵的攻擊範圍，但混戰中可要小心告魯卡那射程超遠的弓車，對付這種部隊的最有效方法是用騎兵一口氣衝過去，雖然在弓車的旁邊有一支槍兵隊，但在下仍認為應以弓車為優先目標，加上打倒告魯卡並不會馬上過版，因此各位大可先將他才繼續對付其他敵人，而在打倒他之後，你可選擇向同伴說「沒問題嗎、絲法蓮露（大丈夫かい、シェルファニール。）」、「沒問題嗎、安祖莉娜（大丈夫かい、アンジェリナ。）」或「沒問題嗎、妮露（大丈夫かい、レイチェル。）」（在下選了「～安祖莉娜」）。

另一方面，當你接近告魯卡時，瑪寧會表示有話想和你說，你可選擇「說吧（言ってくれ）」或「不想聽（聞く気がない）」（在下選了「說吧」），跟着當向告魯卡的部隊攻擊或是戰鬥進入第 11 回合時，畫面左下方是會出現敵人增援的。

這版有兩處地方可取得隱藏道具，其中一處收藏了「古代之石」，而另一處則有「冕」、「紋章」、「小刀」或「金 1000P」的其中之一。

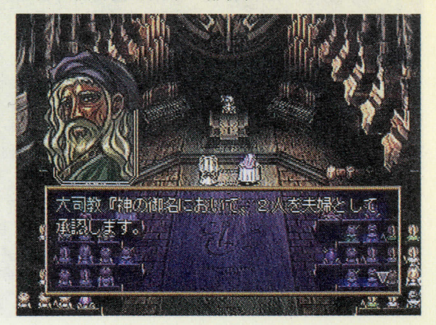




AFTER BATTLE……

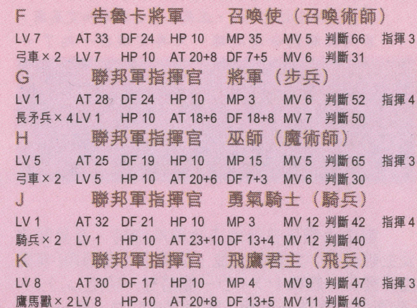
戰鬥結束後，大家都很在意竟然會有敵人從背後出現的情形，加上到現在還不見後繼部隊來到，主角於是決定先稍為後退看看本隊的狀況。

在連邦王國的大聖堂內，舉行了羅謝絲公主和告魯卡將軍的婚禮，但這在傑沙羅夫的眼中，只是他整個計劃的其中一部份而已……



部隊資料數值一覽

A／I	聯邦軍指揮官	飛鷹君主（飛兵）					
LV 6	AT 28	DF 16	HP 10	MP 3	MV 9	判斷 47	指揮 3
鷹馬獸 × 2	LV 6	HP 10	AT 20+7	DF 13+4	MV 11	判斷 46	
B	聯邦軍指揮官	飛鷹君主（飛兵）					
LV 6	AT 28	DF 16	HP 10	MP 3	MV 9	判斷 47	指揮 3
半鵬鳥 × 2	LV 6	HP 10	AT 18+7	DF 10+4	MV 11	判斷 60	
C	聯邦軍指揮官	巫師（魔術師）					
LV 5	AT 25	DF 19	HP 10	MP 15	MV 5	判斷 65	指揮 3
重弓兵 × 2	LV 5	HP 10	AT 15+6	DF 3+3	MV 7	判斷 60	
D	聯邦軍指揮官	勇氣騎士（騎兵）					
LV 1	AT 32	DF 21	HP 10	MP 3	MV 12	判斷 42	指揮 4
騎兵 × 3	LV 1	HP 10	AT 23+10	DF 13+4	MV 12	判斷 40	
E	聯邦軍指揮官	白銀騎士（騎兵）					
LV 6	AT 29	DF 19	HP 10	MP 2	MV 12	判斷 41	指揮 3
人馬兵 × 2	LV 6	HP 10	AT 17+7	DF 8+3	MV 12	判斷 40	
F	告魯卡將軍	召喚使（召喚術師）					
LV 7	AT 33	DF 24	HP 10	MP 35	MV 5	判斷 66	指揮 3
弓車 × 2	LV 7	HP 10	AT 20+8	DF 7+5	MV 6	判斷 31	
G	聯邦軍指揮官	將軍（步兵）					
LV 1	AT 28	DF 24	HP 10	MP 3	MV 6	判斷 52	指揮 4
長矛兵 × 4	LV 1	HP 10	AT 18+6	DF 18+8	MV 7	判斷 50	
H	聯邦軍指揮官	巫師（魔術師）					
LV 5	AT 25	DF 19	HP 10	MP 15	MV 5	判斷 65	指揮 3
弓車 × 2	LV 5	HP 10	AT 20+6	DF 7+3	MV 6	判斷 30	
J	聯邦軍指揮官	勇氣騎士（騎兵）					
LV 1	AT 32	DF 21	HP 10	MP 3	MV 12	判斷 42	指揮 4
騎兵 × 2	LV 1	HP 10	AT 23+10	DF 13+4	MV 12	判斷 40	
K	聯邦軍指揮官	飛鷹君主（飛兵）					
LV 8	AT 30	DF 17	HP 10	MP 4	MV 9	判斷 47	指揮 3
鷹馬獸 × 2	LV 8	HP 10	AT 20+8	DF 13+5	MV 11	判斷 46	



SCENARIO-14 救出、卡干斯軍

對於看不到後繼部隊而產生懷疑的蘭狄斯等人，開始經原路截返，然而在那裏看到的並非布路朗將軍的部隊，而是卡干斯軍的主隊。

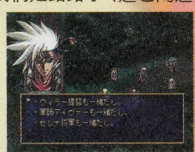
負責指揮這次進攻的，正是巴魯古將軍和艾美莉。

名為因緣的命運之線，又再交織在一起了。

勝利條件
◆ 擊敗巴魯古與艾美莉
敗北條件
◆ 主角之死亡
◆卡干斯王、韋拉或茜妮娜之中任何一人死亡

BEFORE BATTLE

當主角們正在後退去找回本隊時，看見兩名公主都很擔心父親的安危，這時你可選擇說「有韋拉提督在一起嘛（ウィラー提督も一緒だし。）」、「有軍師艾華在一起嘛（軍師アイヴァーも一緒だし。）」或「有茜莉娜將軍在一起嘛（セレナ将軍も一緒だし。）」（在下選了「有韋拉～」），跟着其他人提到沒理由走回這麼多路亦看不見布路朗的部隊，而你則可選擇說「是我們走錯路了（道を間違えたんだよ。）」或「是我們走得太快了（俺達が先行しすぎたからだ。）」（在下選了「是我們走得～」）。





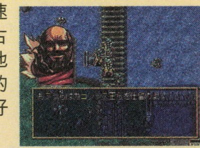


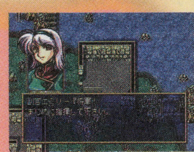
這天晚上，當主角入睡了的時候，他發覺眼前出現了四扇門，當你選了走進葵扇（スペード）的門後會遇上安祖莉娜，若閣下到現時為止是照着在下這攻略來玩的話，則可在這兒先後選擇說「對不起、看來令妳受驚了（ごめん、驚かせたみたい。）」，「不介意的話和我商量一下吧（俺で良かったら相談にのるぞ。）」，「沒有這回事（そんなことはない。）」及「相信（信じる。）」，這樣便能增加她對你的友好值（由於在下這攻略會以安祖莉娜為追求對像，因此暫時只會刊出她的選項，請各位喜歡其他女角的讀者見諒）。

BATTLE

這一戰開始時，卡干斯王的處境可謂十分不利，因為他及韋拉的能力值實在太弱了，稍為受到攻擊也會有被全滅的可能，所以應全力衝前將敵人引向你這邊，但其實巴魯古和艾美莉所率領的部隊在性質上是有所不同的，各位可派兩支槍兵負責右方的戰線，而騎兵則經左方的橋和巴魯古交戰，但在進入地圖左下方的紅色區域、或是你與巴魯古或艾美莉任何一人交戰後，水中會出現一隊水兵部隊，這時可將部隊移往橋的左邊，令他們不得不離開水面來向你攻擊。

雖然巴魯古和艾美莉本身已不易應付，但這版真正麻煩的敵人，其實是當你擊敗巴魯古、艾美莉或是戰鬥進入第13回合後出現的拉霍特，他會經左方的木橋向你夾擊，由於韋拉知道主角現時不是拉霍特的對手，於是便想到以魔法將木橋炸毀，以減低拉霍特的移動速度，由於只要你將巴魯古及艾美莉兩人都擊倒後他便會撤退，除非閣下真的有足夠的實力，否則最好還是不要向他挑戰。







除此之外，在戰鬥中若卡干斯王受到攻擊的話，絲法蓮露會叫你盡快去救他，這時你可選「總之就盡快去救他吧！（とにかく急いで助けよう！）」、「現在沒有這個心情……（今一つ気が乗らないが‥‥。）」或「交給我辦吧！（俺に任せてくれ！）」（在下選了「總之就～」），另外若主角來到茜妮娜身邊時，則可選「平安無事就最好了（無事で良かった。）」、「請妳放心吧（安心して下さい。）」或「美女遇上危機不可不理（美女のピンチは放っておけない。）」（在下選了「美女遇上～」）。

這版只有一處有隱藏道具，可令其中一名同伴的指揮能力 +1。

AFTER BATTLE……

經過了這次苦戰後，卡干斯王亦明白到不可能再戰下去，決定撤軍回國，這時韋拉再次向卡干斯王提出將主角們編為正規軍，但卡干斯王卻仍是不肯答應，反而寧願命絲法蓮露為將軍，由於安祖莉娜教她大可在成為將軍後把實戰指揮權交給主角，於是她便答應了成為將軍，同時韋拉更把茜妮娜編進主角們的部隊中，這時她會連續地升級多次，而各位則最好將她升為一些擁有回復魔法的職業中……

在連邦王國那邊，古尼奧力大王經已病入膏肓，當然，最高興的當然是傑沙羅夫兩父子了。

至於拉霍特在逃出戰區後，向巴魯古質問為何讓艾美莉和主角交戰，不過巴魯古亦理解到拉霍特的心情，兩人隨即便相約兵分兩路，務求令卡干斯軍無法回國。

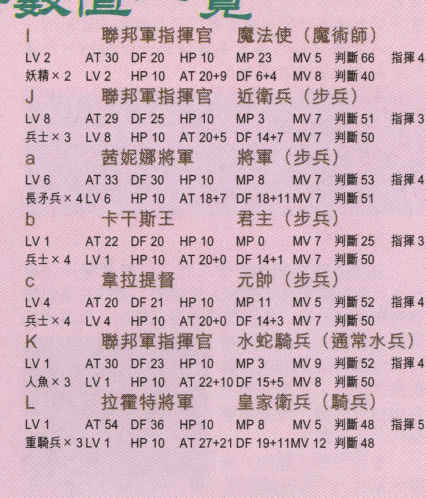




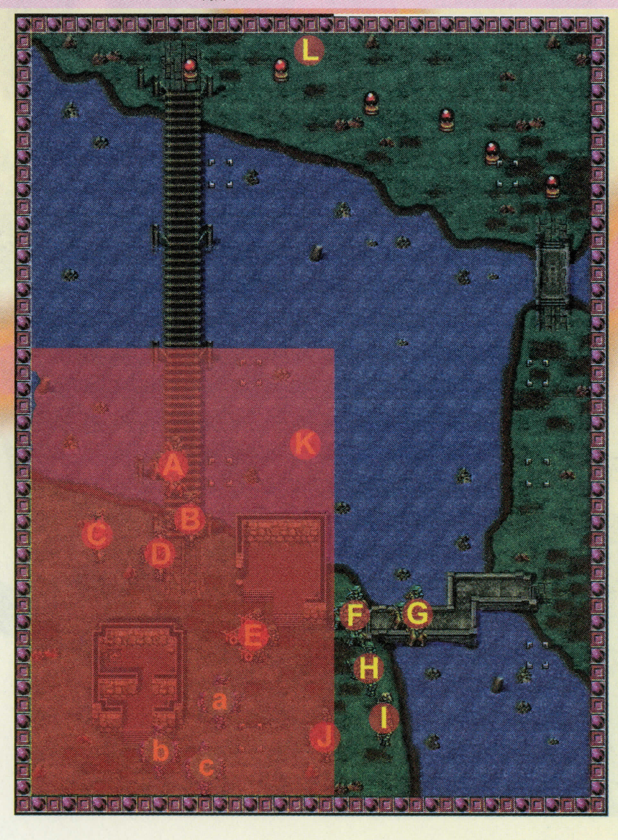


部隊資料數值一覽

A	聯邦軍指揮官			勇氣騎士（騎兵）			
LV 2	AT 33	DF 21	HP 10	MP 3	MV 12	判斷 42	指揮 4
騎兵 × 3	LV 2	HP 10	AT 23+11	DF 13+4	MV 12	判斷 40	
B	聯邦軍指揮官			格鬥王（步兵）			
LV 2	AT 29	DF 25	HP 10	MP 4	MV 7	判斷 52	指揮 4
正規軍 × 3	LV 2	HP 10	AT 24+7	DF 17+8	MV 8	判斷 41	
C	巴魯古將軍			元帥（步兵）			
LV 1	AT 38	DF 33	HP 10	MP 9	MV 5	判斷 54	指揮 4
長槍兵 × 2	LV 1	HP 10	AT 24+8	DF 23+11	MV 7	判斷 57	
D	聯邦軍指揮官			格鬥王（步兵）			
LV 2	AT 29	DF 25	HP 10	MP 4	MV 7	判斷 52	指揮 4
正規軍 × 3	LV 2	HP 10	AT 24+7	DF 17+8	MV 8	判斷 41	
E	聯邦軍指揮官			魔法使（魔術師）			
LV 1	AT 29	DF 20	HP 10	MP 21	MV 5	判斷 67	指揮 4
弓車 × 4	LV 1	HP 10	AT 20+8	DF 7+4	MV 6	判斷 27	
F	副官艾美莉			騎士之王（騎兵）			
LV 1	AT 43	DF 28	HP 10	MP 5	MV 12	判斷 43	指揮 4
重裝槍騎兵 × 3	LV 1	HP 10	AT 22+14	DF 21+7	MV 9	判斷 60	
G	聯邦軍指揮官			勇氣騎士（騎兵）			
LV 2	AT 33	DF 21	HP 10	MP 3	MV 12	判斷 42	指揮 4
騎兵 × 3	LV 2	HP 10	AT 23+11	DF 13+4	MV 12	判斷 40	
H	聯邦軍指揮官			將軍（步兵）			
LV 2	AT 29	DF 25	HP 10	MP 4	MV 6	判斷 52	指揮 4
長矛兵 × 3	LV 2	HP 10	AT 18+6	DF 18+9	MV 7	判斷 50	



I	聯邦軍指揮官			魔法使（魔術師）			
LV 2	AT 30	DF 20	HP 10	MP 23	MV 5	判斷 66	指揮 4
妖精 × 2	LV 2	HP 10	AT 20+9	DF 6+4	MV 8	判斷 40	
J	聯邦軍指揮官			近衛兵（步兵）			
LV 8	AT 29	DF 25	HP 10	MP 3	MV 7	判斷 51	指揮 3
兵士 × 3	LV 8	HP 10	AT 20+5	DF 14+7	MV 7	判斷 50	
a	茜妮娜將軍			將軍（步兵）			
LV 6	AT 33	DF 30	HP 10	MP 8	MV 7	判斷 53	指揮 4
長矛兵 × 4	LV 6	HP 10	AT 18+7	DF 18+11	MV 7	判斷 51	
b	卡干斯王			君主（步兵）			
LV 1	AT 22	DF 20	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 25	指揮 3
兵士 × 4	LV 1	HP 10	AT 20+0	DF 14+1	MV 7	判斷 50	
c	韋拉提督			元帥（步兵）			
LV 4	AT 20	DF 21	HP 10	MP 11	MV 5	判斷 52	指揮 4
兵士 × 4	LV 4	HP 10	AT 20+0	DF 14+3	MV 7	判斷 50	
K	聯邦軍指揮官			水蛇騎兵（通常水兵）			
LV 1	AT 30	DF 23	HP 10	MP 3	MV 9	判斷 52	指揮 4
人魚 × 3	LV 1	HP 10	AT 22+10	DF 15+5	MV 8	判斷 50	
L	拉霍特將軍			皇家衛兵（騎兵）			
LV 1	AT 54	DF 36	HP 10	MP 8	MV 5	判斷 48	指揮 5
重騎兵 × 3	LV 1	HP 10	AT 27+21	DF 19+11	MV 12	判斷 48	



SCENARIO-15 鐵騎之軍團

蘭狄斯等人好不容易將巴魯古率領的部隊擊退後，開始回程往卡干斯了；但在回程的途中，拉霍特所率領的追擊部隊卻布下了包圍網等待他們。

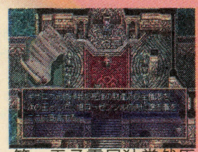
不突破這裏的話是不能回到卡干斯的。一場包圍網突破戰現在開始了。

勝利條件
- ◆ 敵之全滅

敗北條件
- ◆ 主角之死亡
- ◆卡干斯或韋拉之死亡

BEFORE BATTLE

在通往卡干斯的必經之路上，拉霍特早已布好了天羅地網等待韋拉等人的到來，這時艾美莉問到有關韋拉的事；從拉霍特的語氣看來，他是承認着韋拉的實力，接着拉霍特突然想叫艾美莉叫城監視傑沙羅夫，艾美莉雖然感到別有內情，但仍是答應照命令行事。



在連邦的王城內，告魯卡竟坐上了大王的寶座，第一王子霍尼狄當然馬上提出抗議，但傑沙羅夫這時卻拿出了一封古尼奧力所寫的遺書，上面寫着若他死時羅謝絲已婚便將王位傳給她的丈夫，霍尼狄看過後亦認出那是父親的字，於是只有暫時忍下這口氣離開。

BATTLE

這一版的敵人大部份也是騎兵，因此很自然地應組成以槍兵為主的部隊，但當實際開戰後，各位便會發現其實那兩支守在木柵後的魔法使其實也很麻煩，因此應將飛兵設在其中一個木柵前面，以求能在開戰後盡快消滅其中一隊。

本來這一戰以守為攻的話是不太難玩的，但因為要守護着韋拉及卡干斯這兩隊廢柴NPC，你不得不把戰線調前一些，但基於不可能所有人也能雇用槍兵的情況下，可能會有部份指揮官要以步兵出戰的，這時各位便要利用補助魔法加強他們後才好參與戰鬥。

原本已打算回國的艾美莉因知道敵人出現而留了在戰場上，她會自第2回合開始和拉霍特一起向你這邊衝過來，而若是你能將她或是拉霍特打倒，又或是當戰鬥進入第4回合時，畫面右上會出現一隊龍騎士，他其實是為通知古尼奧力的死訊及



告魯卡繼任為王的事，由於知道對此事不滿的霍尼狄打算向傑沙羅夫派動武，拉霍特不得不放下眼前的戰鬥，帶同艾美莉趕回首都，不過這隊龍騎兵卻會留下來參與戰鬥，由於他的出現位置很接近卡干斯王，若其他人走得太遠的話是會很危險的。

這版有一處地方可獲得「袍」一件，但若是選項不當的話，則可能會反過來損失500P或是AT-1。

AFTER BATTLE……

在霍尼狄的陣營內，他正為自己的私兵不足以對抗傑沙羅夫而煩惱，這時拉霍特出現，不過他原來是想來助皇子一臂之力的，他先提意拉攏和傑沙羅夫敵對的人以及巴魯古加入以取得戰力上的均勢，同時再找回被充軍的宰相父子以得到政治方面的實力，總算令霍尼狄回復了一點希望。

至於仍為回國而煩惱的主角等人，卻因為卡干斯王的任性而被迫選擇了經水路回國，無話可說的你這時可選擇説「沒辦法吧（仕方ないさ。）」、「一向也是這樣的吧（今に始まったことじゃない。）」或「很快便會受到教訓的了（今に痛い目を見るぞ。）」（在下選了「沒辦法吧」）。



部隊資料數值一覽

A／L　聯邦軍指揮官　勇氣騎士（騎兵）
LV 2　AT 33　DF 21　HP 10　MP 3　MV 12　判斷 42　指揮 4
人馬兵 × 3　LV 2　HP 10　AT 17+11　DF 8+4　MV 12　判斷 40

B/E/H/K　聯邦軍指揮官　勇氣騎士（騎兵）
LV 3　AT 34　DF 22　HP 10　MP 4　MV 12　判斷 42　指揮 4
騎兵 × 3　LV 3　HP 10　AT 23+11　DF 13+5　MV 12　判斷 40

C　聯邦軍指揮官　龍騎士（飛兵）
LV 2　AT 32　DF 18　HP 10　MP 4　MV 10　判斷 49　指揮 4
半鵬鳥 × 4　LV 2　HP 10　AT 18+10　DF 10+5　MV 11　判斷 60

D／I　聯邦軍指揮官　魔法使（魔術師）
LV 1　AT 28　DF 20　HP 10　MP 21　MV 5　判斷 66　指揮 4
重弓兵 × 2　LV 1　HP 10　AT 15+8　DF 3+4　MV 5　判斷 60

F　副官艾美莉　騎士之王（騎兵）
LV 2　AT 40　DF 26　HP 10　MP 6　MV 13　判斷 43　指揮 4
重裝槍騎兵 × 4　LV 2　HP 10　AT 22+15　DF 21+7　MV 9　判斷 60

G　拉霍特將軍　皇家衛兵（騎兵）
LV 1　AT 49　DF 33　HP 10　MP 8　MV 15　判斷 48　指揮 5
皇家槍騎兵 × 4　LV 1　HP 10　AT 28+21　DF 21+11　MV 12　判斷 47

J　聯邦軍指揮官　龍騎士（飛兵）
LV 2　AT 32　DF 18　HP 10　MP 4　MV 10　判斷 49　指揮 4
鷹馬獸 × 4　LV 2　HP 10　AT 20+10　DF 13+5　MV 11　判斷 46

a　卡干斯王　君主（步兵）
LV 1　AT 22　DF 20　HP 10　MP 0　MV 7　判斷 25　指揮 3
兵士 × 3　LV 1　HP 10　AT 20+0　DF 14+1　MV 7　判斷 50

b　韋拉提督　元帥（步兵）
LV 4　AT 20　DF 21　HP 10　MP 11　MV 5　判斷 52　指揮 4
兵士 × 3　LV 4　HP 10　AT 20+0　DF 14+3　MV 7　判斷 50

M　聯邦軍指揮官　龍騎士（飛兵）
LV 5　AT 33　DF 19　HP 10　MP 6　MV 10　判斷 49　指揮 4
鷹馬獸 × 4　LV 5　HP 10　AT 20+11　DF 13+6　MV 11　判斷 46



SCENARIO-16 艾姆斯灣之戰

由於卡干斯王的任性，一行人結果要從海路回國。只要通過這海域的話，便馬上可回到卡干斯國的了，但在一行人的眼前，卻是巴魯古將軍所率領的船隊。

艱苦的戰鬥要揭開序幕了……

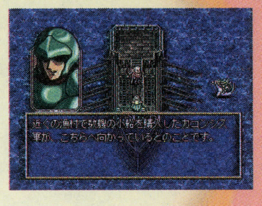
勝利條件
- ◆ 敵之全滅

敗北條件
- ◆ 主角之死亡
- ◆ 卡干斯王或韋拉之死亡

BEFORE BATTLE

在艾姆斯海灣內，巴魯古得知卡干斯軍在附近的漁村購入了數艘小船正向着這邊接近，跟着他和部下談到霍尼狄和傑沙羅夫之爭時，他決定和拉霍特一起加入反傑沙羅夫的陣營，但亦知道必須先結束和卡干斯的戰爭才可……

在霍尼狄派的陣營內，他們成功地得到了宰相的加入，當談到古尼奧力的遺書有着親筆簽名時，宰相則說他知道傑沙羅夫身邊有一位可疑的女魔術師跟隨他，而大家雖然有着各自的目的，但暫時亦總算是聯合起來對抗傑沙羅夫了。



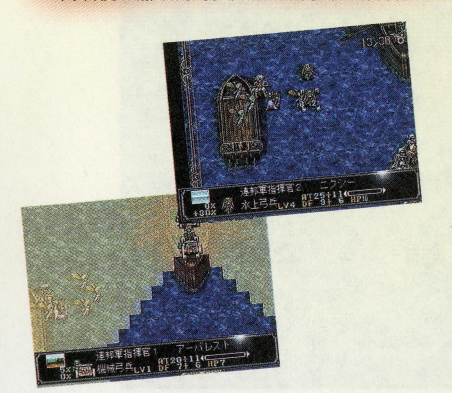
BATTLE

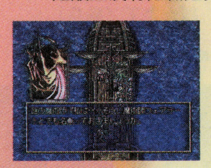
這一戰的特點，是各人的開始位置都是在一些獨立的小船上，除了水兵或飛兵以外，基本上各隊之間是不能互相呼應的，加上各艘小船的附近均有敵人的部隊在接近，因此等級較低的人物是會相當辛苦的。

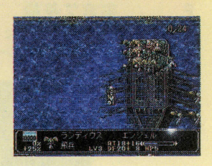
以初期配置來説，由於中央的大船上有卡干斯王及韋拉這兩名不可被殺的人物存在，必須特別小心，而較佳的方法是將有長距離弓兵的人物設在船頭，再於船尾設下一名可用回復魔法的人。而兩旁最前的小船則佈下水兵或飛兵。

開戰後，船頭的弓兵應盡量前移和巴魯古旗艦的弓車硬碰，否則會受到單方面的攻擊，而兩旁的飛兵及水兵則盡快解決附近的水妖，然後在回復後參與進攻主艦的戰鬥，不過，當你擊敗了5隊敵人或是戰鬥進入第5回合時，卡干斯王的主艦上會突然出現一名自稱為法蘭特（フェアラート）的神秘魔術師，他聲稱一直以來也在暗地裏向他施以援手，而他亦馬上召來了兩名魔族妮絲迪（リスティル）及拉魯（ナール），叫他們助卡干斯王脱險，法蘭特本身雖然馬上便會離開，但他留下的兩隊援軍卻的確能帶來不少方便，倒是各位要小心被他們一下子幹掉敵人而得不到經驗值了。

這版並沒有隱藏道具，不用找了。







AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，兩名魔族亦因完成任務而回去了，雖然所有人都不明白為何這法蘭特會前來相助，但卡干斯王卻認為這是因為他有着統治世界的資格……

眾人回到卡干斯城後，卻發現布路朗將軍在這裏，他説自己是因為在行軍途中知道連邦打算向無人守護的王城攻擊，於是才帶領部隊回來的，於是卡干斯王亦不再追究下去，不過大家經過了這一戰後都顯得相當疲倦，這時你可選擇對妮露説「妳真是個好孩子呢（お前はイイ子だな。）」或「我亦很開心啊（俺も楽しかったよ。）」(在下選了「妳真是～」)，但若對妮露的友好值不足的話，則會改為可以選擇「那麼慢慢休息吧（それじゃ、ゆっくり休んでくれ。）」或「不過妳很努力呢（だけど、よく頑張ったな。）」(這時應選「不過妳～」)。

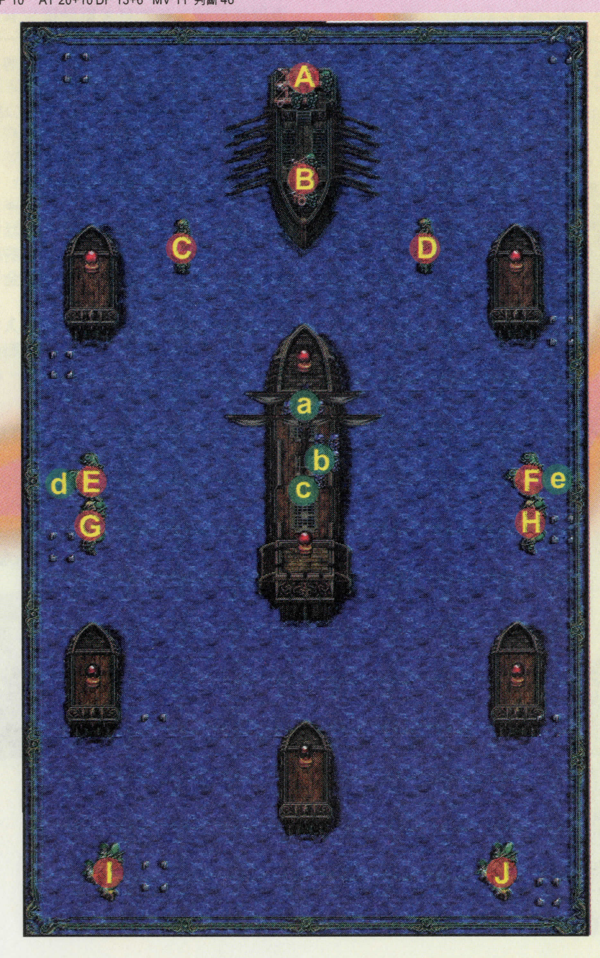
在霍尼狄的陣營那邊，宰相父子正因為手上的兵力不足而感到不安，這時法蘭特來到營地找他，説可為他説服卡干斯結為同盟，這對宰相來説當然是求之不得了，於是便馬上拜托他前往卡干斯作説客。



部隊資料數值一覽

A	巴魯古將軍	元帥（步兵）					
LV 3	AT 37	DF 32	HP 10	MP 10	MV 6	判斷 54	指揮 4
投石器 × 4	LV 3	HP 10	AT 27+9	DF 5+12	MV 6	判斷 28	
B	聯邦軍指揮官	大魔法使（魔術師）					
LV 1	AT 33	DF 24	HP 10	MP 35	MV 5	判斷 65	指揮 4
弓車 × 2	LV 1	HP 10	AT 20+11	DF 7+6	MV 6	判斷 30	
C／D	聯邦軍指揮官	水蛇騎兵（通常水兵）					
LV 4	AT 33	DF 25	HP 10	MP 4	MV 9	判斷 52	指揮 4
水妖 × 2	LV 4	HP 10	AT 25+11	DF 9+6	MV 8	判斷 32	
E／F	聯邦軍指揮官	水蛇騎兵（通常水兵）					
LV 2	AT 31	DF 24	HP 10	MP 3	MV 9	判斷 52	指揮 4
人魚 × 3	LV 2	HP 10	AT 22+11	DF 15+5	MV 8	判斷 50	
G／H	聯邦軍指揮官	龍騎士（飛兵）					
LV 6	AT 34	DF 20	HP 10	MP 6	MV 10	判斷 49	指揮 4
飛天弓箭手 × 2	LV 6	HP 10	AT 16+11	DF 5+6	MV 10	判斷 48	
I／J	聯邦軍指揮官	龍騎士（飛兵）					
LV 3	AT 32	DF 18	HP 10	MP 5	MV 10	判斷 49	指揮 4
鷹馬獸 × 3	LV 3	HP 10	AT 20+10	DF 13+6	MV 11	判斷 46	

a	卡干斯王	君主（步兵）					
LV 1	AT 22	DF 20	HP 10	MP 0	MV 7	判斷 25	指揮 3
兵士 × 4	LV 1	HP 10	AT 20+0	DF 14+1	MV 7	判斷 50	
b	韋拉提督	元帥（步兵）					
LV 4	AT 21	DF 21	HP 10	MP 11	MV 5	判斷 52	指揮 4
兵士 × 4	LV 4	HP 10	AT 20+0	DF 14+3	MV 7	判斷 50	
c	法蘭特	暗黑王者（召喚術師）					
LV 10	AT 46	DF 33	HP 10	MP 70	MV 5	判斷 68	指揮 5
d	妮絲迪	大惡魔（魔族）					
LV 7	AT 31	DF 25	HP 10	MP 20	MV 5	判斷 63	指揮 4
小惡魔 × 4	LV 7	HP 10	AT 25+10	DF 22+6	MV 6	判斷 58	
e	拉魯	水蛇（水上兵）					
LV 4	AT 36	DF 27	HP 10	MP 2	MV 9	判斷 55	指揮 4
鯊魚 × 4	LV 4	HP 10	AT 27+12	DF 18+6	MV 8	判斷 52	



SCENARIO-17 懞面之魔術師

根據女魔族妮絲迪的情報，告魯卡將軍因為繼承了王位，連邦內似乎正在發生一場內戰，而引發這次內戰的霍尼狄王子，則要求為對抗傑沙羅夫而結為同盟，但作為結盟使者的魔術師，就似乎正受到告魯卡的攻擊。

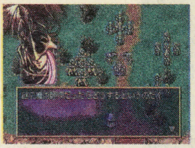
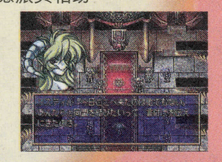
為了令同盟成功，是有必要救出這位魔術師的

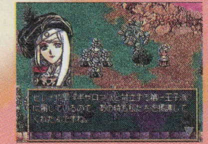
勝利條件
◆ 擊敗告魯卡
敗北條件
◆ 主角之死亡
◆ 法蘭特之死亡

BEFORE BATTLE

在卡干斯和連邦相連的邊境附近，告魯卡遇上了法蘭特，由於法蘭特的傲慢態度惹怒了告魯卡，因此決定不讓他通過，這時法蘭特以魔法在告魯卡的包圍中打開了一個缺口，吩咐妮絲迪先行離開。

正當韋拉等人為日後的對策而商量時，妮絲迪突然跑進了大殿，向卡干斯王提出了和霍尼狄結為同盟的建議，雖然感到和魔族結盟是有點不妥，但考慮到可令戰爭結束，你還是應在這時選擇「贊成」的。妮絲迪見對方已答應同盟，便老實不客氣地表示法蘭特正受到告魯卡襲擊的情況，於是是卡干斯王亦馬上答應派兵相助。



BATTLE

這版的目的是要救出「法蘭特（相信有玩過上集的人已知道他是誰）」，但眼前的敵人亦不是能輕易幹掉的，總之，在雇用傭兵時不應有任何保留，盡量購入最貴的兵種吧。

在進攻路線方面，基本上可分為左右兩路，但若然你的飛兵和水兵加起來不足兩隊便最好不要從右邊進軍，因為單靠一隊是很難戰鬥的，若真的想支援法蘭特那邊的話，則可嘗試經橋的左方前往對岸。



法蘭特和告魯卡的戰鬥相當精采，原本單以數值上來說是法蘭特優勝少許的，但因為告魯卡率領的部隊數目實在很多，相信拉魯及妮絲迪會在戰鬥中被幹掉，但法蘭特就應該可支撐8個回合左右，由於他們雙方的魔法大戰下，告魯卡的投石器會被消滅得七七八八，所以到陸戰部隊成功過橋時，應該是可以直接將其中一些指揮官幹掉的。

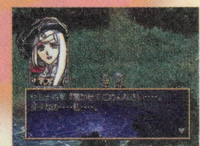


AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，主角見法蘭特不像是連邦的人，於是問他為何會幫助霍尼狄，原來他是為了阻礙傑沙羅夫的計劃才幫助霍尼狄的。跟着主角們先行回國，而途中茜妮娜到了一個湖的前面沉思，這時突然有一條毛蟲跳到她的身上，令她害怕得抱着主角不放，這時你可選擇「抱着她（抱きしめる）」、「望着她（じっと見つめる）」或「甚麼也不做（何もしない）」，若你和茜妮娜的友好值足夠的話大可抱着她，但若自問不夠的話就只適宜望着她，否則只會惹她討厭。

在卡干斯城內，布路朗終於亦露出他的真面目，由於卡干斯和霍尼狄結盟的話會令妨礙到他的主人，於是他便趁沒有人看到的時候將卡干斯王殺了，只是剛巧被韋拉看到了全部經過，大事不妙了……

另一方面，巴魯古亦正式加入了霍尼狄的陣營，當他和拉霍特知道會和卡干斯結盟後，雖然是為那些戰死了的部下感到遺憾，但亦同時不用再擔心要艾美莉姊弟相殘了。


部隊資料數值一覽

A　聯邦軍指揮官　大魔法使（魔術師）
LV 1　AT 33　DF 25　HP 10　MP 35　MV 5　判斷 65　指揮 4
投石器 × 2　LV 1　HP 10　AT 27+11　DF 5+6　MV 6　判斷 26

B　告魯卡將軍　巫術師（召喚術師）
LV 1　AT 32　DF 25　HP 10　MP 40　MV 5　判斷 66　指揮 3
投石器 × 3　LV 1　HP 10　AT 27+9　DF 5+6　MV 6　判斷 27

C　聯邦軍指揮官　將軍（步兵）
LV 5　AT 30　DF 26　HP 10　MP 5　MV 6　判斷 52　指揮 4
長槍兵 × 4　LV 5　HP 10　AT 24+7　DF 23+10　MV 7　判斷 55

D　聯邦軍指揮官　騎士之王（騎兵）
LV 1　AT 43　DF 27　HP 10　MP 5　MV 13　判斷 43　指揮 4
重騎兵 × 4　LV 1　HP 10　AT 27+13　DF 19+6　MV 11　判斷 40

E　聯邦軍指揮官　聖職者（神官戰士）
LV 1　AT 30　DF 18　HP 10　MP 23　MV 5　判斷 66　指揮 4
驅魔人 × 4　LV 1　HP 10　AT 22+6　DF 14+11　MV 7　判斷 50

F　聯邦軍指揮官　格鬥王（步兵）
LV 4　AT 30　DF 26　HP 10　MP 4　MV 7　判斷 52　指揮 4
正規軍 × 4　LV 4　HP 10　AT 24+7　DF 17+9　MV 8　判斷 41

G　聯邦軍指揮官　敢死騎兵（騎兵）
LV 7　AT 36　DF 24　HP 10　MP 4　MV 12　判斷 42　指揮 4
重裝槍騎兵 × 4　LV 7　HP 10　AT 22+12　DF 21+5　MV 9　判斷 60

H　聯邦軍指揮官　水蛇騎兵（通常水兵）
LV 6　AT 34　DF 26　HP 10　MP 5　MV 9　判斷 52　指揮 4
水妖 × 3　LV 6　HP 10　AT 25+12　DF 9+6　MV 8　判斷 32

I　聯邦軍指揮官　飛龍君主（飛兵）
LV 1　AT 36　DF 22　HP 10　MP 8　MV 10　判斷 50　指揮 4
飛天弓箭手 × 4　LV 1　HP 10　AT 16+12　DF 5+7　MV 10　判斷 48

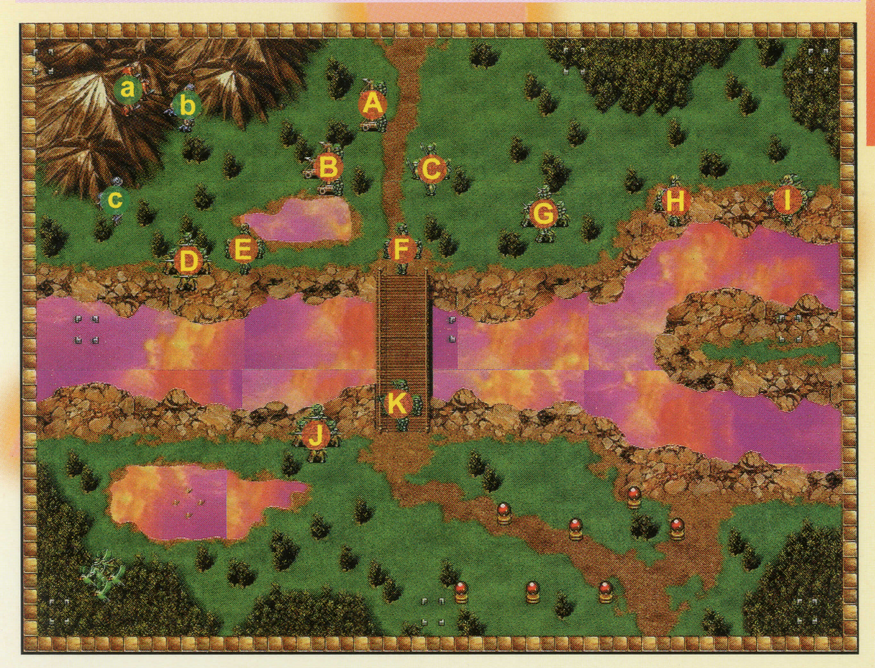
J　聯邦軍指揮官　騎士之王（騎兵）
LV 1　AT 39　DF 25　HP 10　MP 5　MV 13　判斷 43　指揮 4
重騎兵 × 4　LV 1　HP 10　AT 27+13　DF 19+6　MV 11　判斷 40

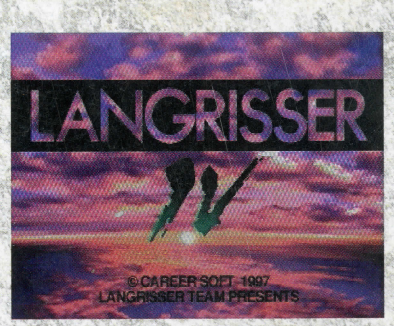
K　聯邦軍指揮官　將軍（步兵）
LV 6　AT 31　DF 27　HP 10　MP 6　MV 6　判斷 52　指揮 4
長矛兵 × 4　LV 6　HP 10　AT 18+7　DF 18+10　MV 7　判斷 50

a　法蘭特　暗黑王者（召喚術師）
LV 10　AT 46　DF 33　HP 10　MP 70　MV 5　判斷 68　指揮 5
山洞巨人 × 3　LV 10　HP 10　AT 29+23　DF 21+14　MV 7　判斷 42

b　拉魯　水蛇（水上兵）
LV 9　AT 40　DF 29　HP 10　MP 2　MV 9　判斷 55　指揮 4
狼人 × 3　LV 9　HP 10　AT 16+14　DF 16+8　MV 4　判斷 76

c　妮絲迪　大惡魔（魔族）
LV 9　AT 32　DF 26　HP 10　MP 23　MV 5　判斷 63　指揮 4
女魔 × 3　LV 9　HP 10　AT 23+11　DF 13+7　MV 6　判斷 61







GAME PLAYERS EX 珍藏版
LANGRISSER IV「完全攻略本 VOL.1」
隨《遊戲誌》第 54 號附送
不另收費
TEXT : J.J